

HODDY

CONSOLAS

SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR

55
Páginas
de
NOVEDADES

New Zealand Story,
Rainbow Islands,
Mega Man 3,
Hellfire,
Willow...

El chico de las mil caras

KID CHAMELEON

Un ídolo
para los 90

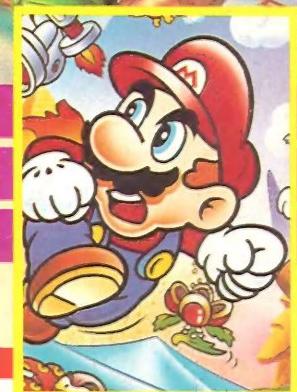
Super Mario Land
Mapa completo
Todos los secretos



LA REVELACIÓN DEL AÑO

00007

8 414090 100168





PODER EN



SUPER MARIO LAND

Si hay un juego que no puede faltar en tu colección, ése es Super Mario Land. Viaja con tu personaje favorito a través de cuatro sorprendentes mundos en los que encontrarás cangrejos gigantes, esfinges voladoras, tiburones hambrientos y otros muchos personajes que intentarán hacerte desistir de tu intento por rescatar a la Princesa Daisy de las garras del malvado Tatanga.



DR. MARIO

Captura los virus de la botella arrojándoles cápsulas de vitaminas. Si los destruyes a todos, podrás pasar a niveles superiores. Ayuda a Mario en esta divertidísima aventura y... ¡cuidado con los contagios! Para uno o dos jugadores.

ERBE

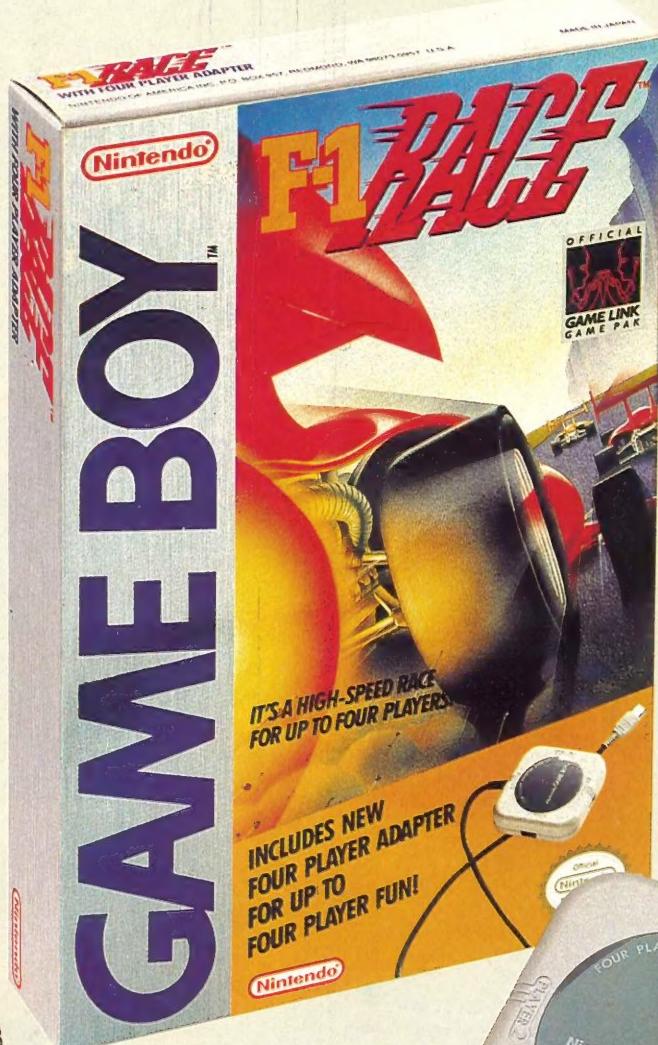
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

TU BOLSILLO

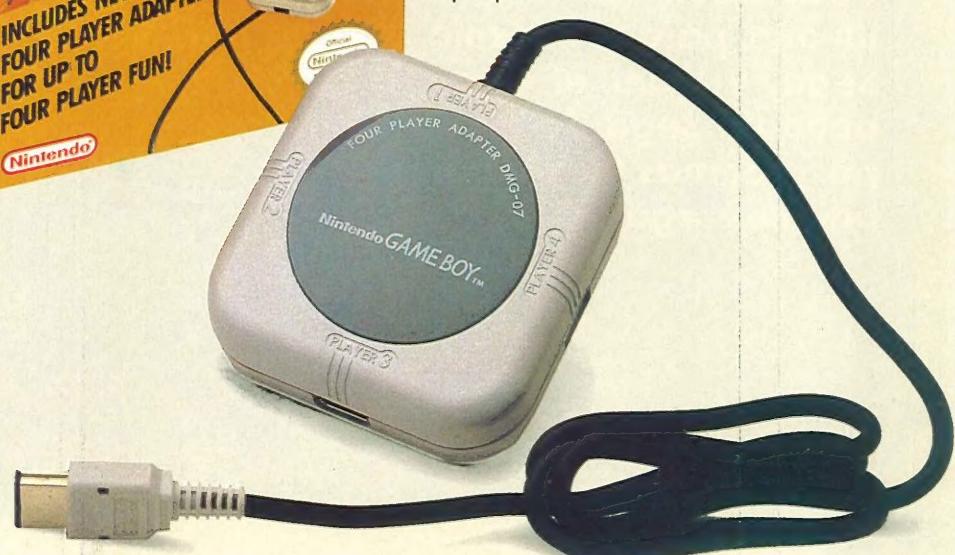
F-1 RACE

¡Enciende tus motores para el Nintendo Grand Prix! Disfruta pilotando un Fórmula 1. Tienes que ser un corredor de primera para permanecer en la pista. Gira con cuidado, porque tomar una curva a más de 250 km/h. no es fácil. 14 pistas de carreras te llevan alrededor del mundo para afrontar un verdadero desafío internacional. Práctica en las pruebas contra reloj y luego entra en el Nintendo Gran Prix. Elige entre dos bólidos especialmente diseñados para vencer y ¡pírale a fondo!



INCLUYE ADAPTADOR PARA CUATRO JUGADORES

¡La emoción de la competición multiplicada por cuatro! Tú y tus amigos podéis disfrutar del juego F-1 RACE con el adaptador para cuatro jugadores. Elige a tus rivales y vive una apasionante competición con los juegos de múltiples jugadores. Si la aventura va contigo, compártela con tus amigos y disfruta Gameboy... ¡en pandilla!



GAMEBOY

Nintendo

ERES UN FENÓMENO

The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!



canadian

JUEGA EL CAMPEONATO
INTERNACIONAL PARA
SONIC-MANIACOS EN
TU CANADIAN CENTER CON:

SEGA®

¡Puedes llegar a tener todos los juegos que Sega lance en el mercado nacional durante un año, para tu consola Sega, y jugar el Campeonato Sega de Europa. Además hay otros brutales regalos!



¡CANADIAN ES LA MEJOR DIVERSION.
NOSOTROS SOMOS ASI...!

INFORMATE EN TU CANADIAN CENTER MAS CERCANO O LLAMA A LOS TELEFONOS DE INFORMACION

CANADIAN CENTERS BARCELONA:

- 1) Avda. Mistral 25-27
- 2) Encarnació 140

CANADIAN CENTER MANRESA:

Angel Guimerà 11

CANADIAN CENTER MADRID:

Princesa 29 (Entrada por Evaristo S. Miguel)



CANADIAN CENTER ALICANTE:

Del Teatro 29

CANADIAN CENTER LLEIDA:

Passeig de Ronda (Galeries Shopping)

CANADIAN CENTER PALMA:

Juan Luis Estelrich 5-A (*)

* APERTURA INMINENTE

INFORMACION CANADIAN:

(91) 559 70 05 - (93) 426 49 81

Canarias,
Ceuta
y Melilla
325 ptas.

SUMARIO

6**NOTICIAS**

Este mes vamos de internacionales. Tan pronto te contamos lo último en España como te llevamos a Inglaterra y los Estados Unidos.

14**SUPERVIEW**

TOKI GOING APE SPIT, SUPER SKWEEK y SHADOW WARRIORS.

Monos, muñecos peludos y guerreros. Megadrive, Lynx y Game Boy. Mucho antes de que salgan.

22**LO MÁS NUEVO**

55, CINCUENTA Y CINCO, Cinuenta + cinco, ¿te has enterado ya?. ¡Entre cincuenta y seis y cincuenta y cuatro páginas de novedades!. Este número va ser la bomba!. ¡Y eso que aún NO has visto nada!.

79**DESPLEGABLE**

El aventurero Donald ha sido esta vez centro de nuestros maperios. Le han dicho que querían inmortalizarle y él ha sido incapaz de negarse. Sobre todo si le sacábamos dentro del QUACKSHOT...

102**LISTAS DE ÉXITOS**

Nosotros opinamos así. Tú, quizás no. Es evidente que nos tendrías que hacer caso. Normalmente sabemos lo que ponemos... otras no.

104**16 BIT**

TURBO GRAFX y NEO GEO, dos bestias de 16 bit que nuestros expertos han destripado ¡totalmente!.

114**LASERS & PHASERS**

Truco: Argucia que suelen utilizar los más listos para diferenciarse de los más torpes. Y es que sólo los que escriben... sobreviven.

120**ACABA CON...**

...Super Mario Land y Quackshot. Y qué conste que no es cuestión de darte todo hecho, sino de que alucines con todo lo que aún no has visto.

130**TELÉFONO ROJO**

¡Rriiiingg!, ¡riiiingg!. Sí, Yen al habla. ¡Oye, tengo un problema y.. no sé qué hacer!. Don't worry baby, has llamado al lugar indicado. Cuéntame.

142**REPORTAJE**

Super Scope 6. Quédate con el nombre porque es posiblemente el artefacto más espectacular que hayas visto en tu vida. Sólo en Super Nes.

150**PASATIEMPOS**

Dos páginas repletas de sopas de letras, cuestionarios malditos, adivina adivinanzas, busca las diferencias y otras tantas locuacidades propias de los más locos del lugar.

156**EN CARTEL**

Para que al final no te quedes con las ganas de ver más juegos, para que no te pierdas nada, para que la vida sea igual de divertida...

S

uponemos que a estas alturas ya habrás notado ciertas diferencias entre este número de Hobby Consolas y los seis anteriores, ¿no?. Estás en lo cierto, no sólo tienes entre tus manos un abultado ejemplar de 164 páginas dispuesto a provocarte varios derrames cerebrales, sino que, además, todas han sido realizadas con absoluta vocación de sorprenderte. Desde las 55 - ¡cuántas veces lo diremos! - páginas de novedades hasta la incorporación de nuevas secciones, pasando por ampliaciones y un sin fin de modificaciones. Y, ¡atención!, esto es tan sólo el principio. Hemos decidido vivir nuevas experiencias y sonsacar más emociones a los aparatos con los que sueñas a diario.

HOBBY
CONSOLAS

TABLA DE SÍMBOLOS

- | | |
|--|---------------|
| | ► Gráficos |
| | ► Sonido |
| | ► Jugabilidad |
| | ► Lo mejor |
| | ► Lo peor |

Edita: HOBBY PRESS,S.A. Presidente: María Andrino Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez Director de Arte: Jesús Caldeiro Redacción: Juan Carlos García Díaz, Marcos García, José Luis Sanz

Diseño y Autoedición: Susana Lurguie, Sole Fungairiño Directora Comercial: María C. Perera Secretaria de Redacción: Laura González Fotografía: Daniel Font Dibujos: J.L. Sanz, F.L. Frontán.

Corresponsales: Marshall Rosenthal (USA), Eric de la Fuente (Gran Bretaña) Colaboradores: Javier Rodríguez Martín, Juan C. Sanz, Antonio Dos Santos, Rafael García

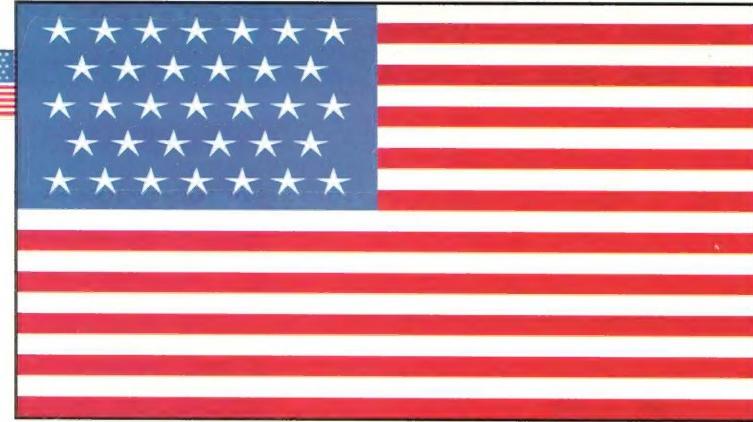
Director de Administración: José Angel Jiménez Departamento de Circulación: Paulino Blanco Departamento de suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 Pedidos y Suscripciones: Tf.: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 Imprime: ROTEDIC Ctra. de Irún Km. 12,450 28048 Madrid Depósito Legal: M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Solicitado control O.J.D.



Línea directa...

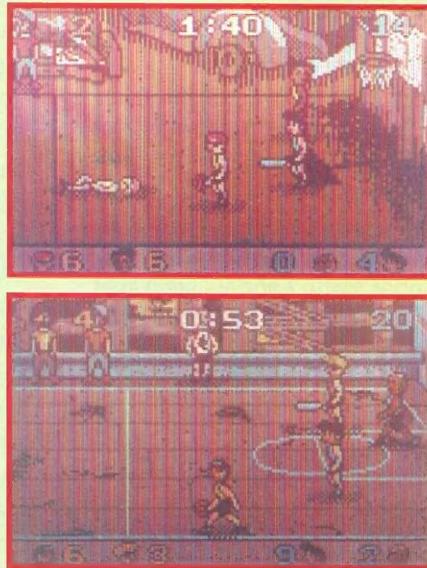
U.S.A.

por Marshall Rosenthal

Baloncesto bestial en Lynx

Alos fans de la Lynx seguro que les chiflará **Basketbrawl**, una especie de simulador de baloncesto pero con una notable diferencia: puedes usar **armas** contra tus adversarios. Este elemento convierte al juego en un deporte más violento que el hockey, y mucho más difícil de ganar (¿has probado alguna vez a driblar en la cancha mientras te persigue un tipo con un bate de beisbol?).

Simpático y gracioso - si bien una idea un poco sádica. La estrategia queda, por supuesto-, relegada a un segundo plano.



Los autos locos

Camerica, compañía que goza de gran prestigio y reputación por estos lares, nos trae un divertido juego de cochecillos.

Se trata de **Micro Machines**, título que lleva a la competición a esos vehículos pequeñajos tan fáciles de pisar (¿recuerdas Solo en casa?).

Los diferentes escenarios de juego no serán las habituales carreteras o desiertos, sino la parte superior del pupitre de tu escuela, o los charquillos de tu bañera. Maravillosos gráficos para tu **NES** y un sonido que parece tan caliente como el de los 16 bits.



Slaughter Sports: Mucho más que lucha libre

La Mega Drive está auténticamente "ardiendo" con la llegada de **Slaughter Sports**, de **Razorsoft** - un juego de combate con 6 mega futurísticas modalidades de artes marciales que incorpora también ciertos elementos de los juegos de role.

Criaturas de todos los rincones de la galaxia han llegado para competir. Todos vienen para encumbrarse como héroes; pero la mayoría acabarán como cadáveres o aún peor, como primer plato para el

almuerzo de los voraces tiburones de arena.

Lo que te ofrece este nuevo título son 24 de los personajes más extraños puestos nunca en una pantalla, 306 combates diferentes, divertidos (lee mejor nauseabundos) efectos de sonido y gran cantidad de armas y objetos mágicos para utilizar en cada momento.

Cada luchador tiene su estilo característico, que tú deberás y conociendo poco a poco.

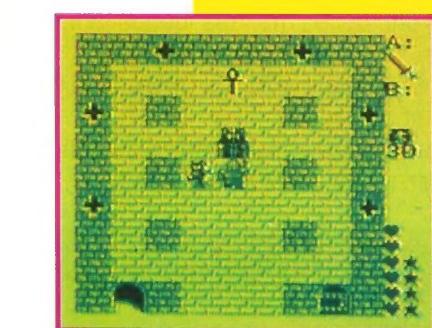
Por nombrar a unos cuantos de estos intrépidos guerreros, mencionemos a Sheeba "la chica mala de la galaxia", Stump, el campeón de Bulgar, Braniac, un híbrido mitad máquina y mitad carne, y Robochic, un sexy revoltijo de tornillos. Edwina, la primera dama de los abismos y Weezl, el toro.

Pero ésto no es más que una pequeña representación de los personajes que intervienen en este espectacular juego de lucha... más que libre, diría yo.

La Game Boy busca aventuras

Los juegos de role van a experimentar un empujón enorme en la Game Boy con estos dos excelentes títulos que acaban de ser editados. Empezamos con **Runes of Virtue**, una realización de **Ultima** rebosante de aventura.

El villano **Caballero Negro** ha robado los 8 anillos de la virtud y tú tienes que recuperarlos. Mazmorras escondidas entre macizos de rocas, templos llenos de maravillas, desiertos por



los que tendrás que arrastrate penosamente, son algunos de los escenarios que deberás recorrer sólo, o en compañía de otro jugador, con el que podrás enfrentarte o aliarte. Vosotros mismos.

Por otra parte tenemos el nuevo título de **Absolute, The Rescue of the Princess**, continuación de

la aventura de esa simpática gota que responde al nombre de **Blob**, cuya principal afición es devorar caramelos y que posee el don de poder cambiar de forma.

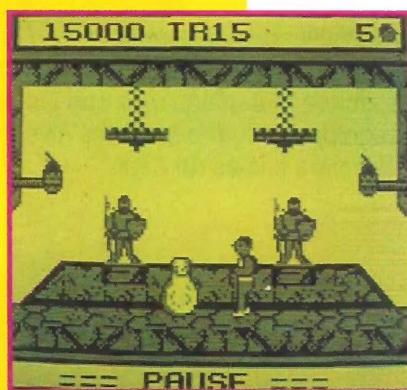
En esta ocasión a nuestro amigo le toca salvar a una hermosa **dama gota**, para lo cual deberá recorrer las habitaciones de un enorme castillo.

Para este juego han sido creados efectos especiales jamás vistos con anterioridad en un programa para Game Boy. Por ejemplo, efectos de ondas en el agua o múltiples animaciones del muchacho que ayuda a Blob en su misión.

Tal y como ocurría en su anterior versión, deberás elegir con qué clase de caramelos alimentar a Blob, quien, dependiendo de ello, **cambiará su apariencia** convirtiéndose en diferentes objetos útiles, como, por ejemplo, una escalera.



Amigo, vas a tener que darle mucha a la cabeza para abrirte camino en este juego...

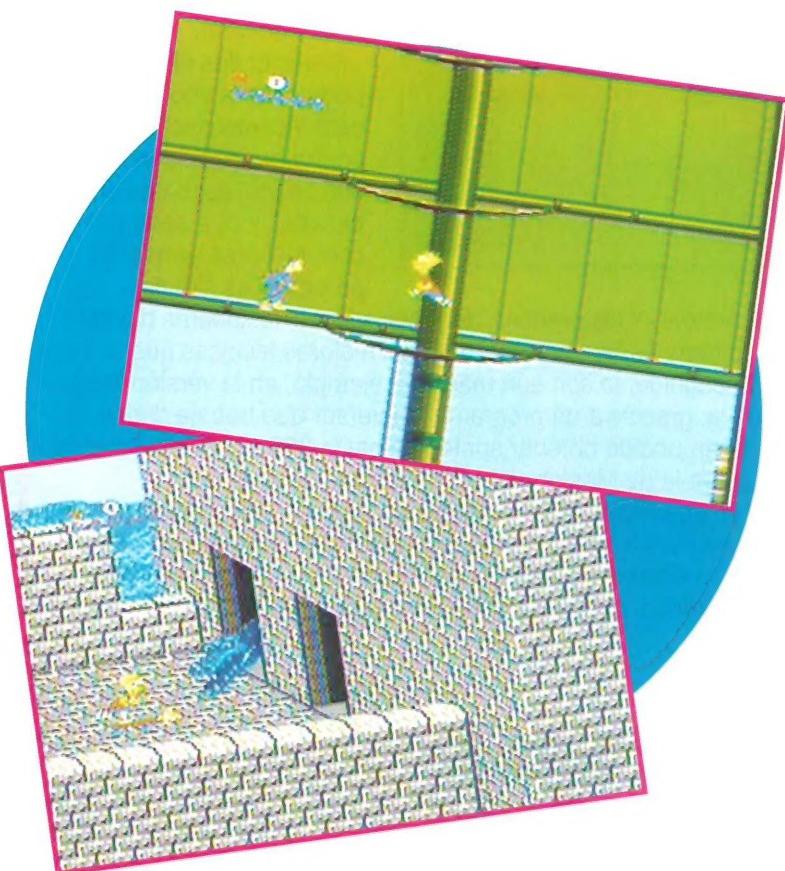


¡Bart Simpson ataca de nuevo!

Esta vez verdaderamente no hay escapatoria para Bart. Pero no, no temáis, no le ha pegado fuego a Springfield. Simplemente ha ganado el derecho a participar en **La Caza Del Tesoro del Payaso Krusty**.

Esto significa que él y toda su familia tendrán de viajar alrededor del mundo en busca de los estúpidos objetos que Krusty ha escondido en los diferentes países.

Todo esto, en principio, suena como para echarse a temblar. Pero lo malo es que aún no os hemos contado lo peor. Resulta que **Mr. Burns**, director de La Planta de Energía Nuclear de Springfield y jefe de Homer, ha llegado a la conclusión de que la incompetencia de los Homer le ha estado costando cada año millones de dólares en gastos de mantenimiento. Así, Burns ha decidido eliminar a la totalidad de la familia Simpson de la faz de la Tierra, reclutando para ello la ayuda de **sus parientes** diseminados por todo el mundo.



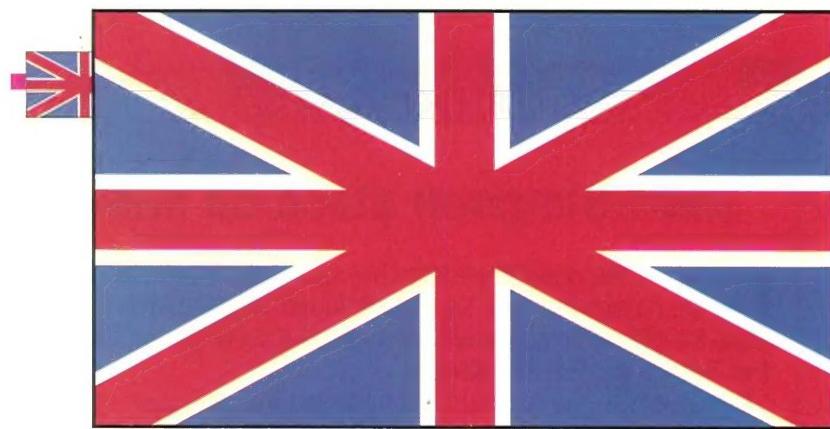
Burns tiene una familia muy numerosa, así que tendrás enfrentarte, entre otros, con **Ramses Burns, El Abominable Burns de las Nieves** o **Eric Von Burns** (de Hollywood).

En cada país tendremos una pantalla introductoria, una combinación de diferentes niveles y pequeños sub-juegos que se desarrollan en una única pantalla.

Cada país deberá ser "finalizado" por estricto orden, es decir que no podrás escaquearte de ningún nivel ni hacer saltos entre los mismos.

Con todo esto ya os podéis imaginar cómo nos lo vamos a pasar muy pronto con las aventuras y desventuras de esta genial familia que llegará arrando nuestras Nintendo.

¡Nos vemos!



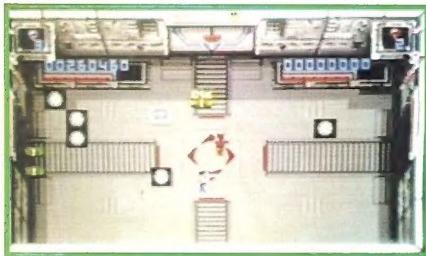
Línea directa...

Gran Bretaña

por Derek de la Fuente

SMASH TV : La televisión del futuro

Smash TV es uno de los juegos más duros que tendréis oportunidad de ver este año para Master System y Mega Drive. Escrito por ZZKJ, -autores de títulos como Super Hang On o Monaco Grand Prix-, el juego nos traslada al año 1999, fecha en que el programa de deportes más violento de todos los tiempos está haciendo furor.



Si enciendes el televisor podrás ver a uno o dos contrincantes luchando contra bandas de asesinos con bazookas, bates de baseball y otra serie de contundentes armas. El propósito es simple:

sobrevivir. Y los premios, aún más: videos, tostadoras o bolsos.

El tema es "sugerente", pero las mejoras técnicas que se han conseguido, lo son aún más. Por ejemplo, en la versión Mega Drive, gracias a un programa conversor que trabaja desde PC, se han podido obtener sprites de hasta **256 colores**, mientras que en la de Master se ha incorporado una rutina que consigue mover más de **8 sprites** a la vez, cosa que hasta ahora nunca se había conseguido en esta consola de 8 bits.

Todo ésto no deja de ser un rollo técnico, pero, para los no entendidos, diremos que los resultados son ¡¡sorprendentes!!.

BLOOD MONEY Conversión de Psygnosis para Mega Drive

Blood Money es un "shoot-em-up" multidireccional que fue considerado por todos como uno de los mejores juegos jamás realizados para Amiga. Pues bien, la esencia de este juego está en estos momentos siendo trasladada a la Mega Drive, (con la incorporación de nuevos detalles, of course!).

Por ejemplo, un aspecto que va a cambiar es la excesiva dureza de su argumento ya que, al parecer, se ha considerado que el original era un poco

"violento" para el público de las consolas, generalmente bastante más joven que el de Amiga.

Por otra parte, la zona de juego y el número de enemigos están siendo ampliados notablemente, con el fin de aumentar aún más la emoción, con lo que se espera que Blood Money se convierta en el mejor arcade matamarcianos que jamás hayas visto.

El juego posee cuatro enormes niveles y estará completamente acabado para finales de Abril.



TERMINATOR: También para Sega

Los usuarios de Sega están de enhorabuena, pues van a poder disfrutar con las aventuras de este inigualable androide venido del futuro.

En Terminator, El Juego, -que sigue fielmente el argumento de la película-, tendremos la oportunidad de viajar a cuatro escenarios diferentes: Los Angeles año 2029, Los Angeles 1984, la comisaría de policía en 1984 y la fábrica 1984. Como habréis supuesto, asumiremos el papel de Kyle Reece quien, en una misión dura y áspera, tendrá que eliminar a la máquina más asesina de todos los tiempos: el Terminator.

Terminator se presenta en principio como un "shoot-em-up", pero tampoco faltarán los objetos y las claves que, utilizadas inteligentemente, nos permitirán pasar a nuevas y sorprendentes fases.

Y aquí también hay innovaciones técnicas, especialmente en la versión Mega Drive, donde se ha utilizado un sistema de animación que utiliza imágenes basadas en digitalizaciones de personas y escenarios reales.

Con ello se ha conseguido que el programa esté envuelto en una atmósfera misteriosa que, seguro, te entusiasmará.



LA SIRENITA

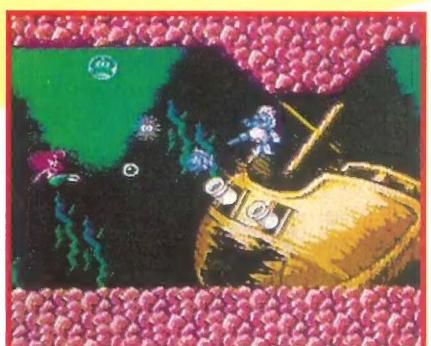
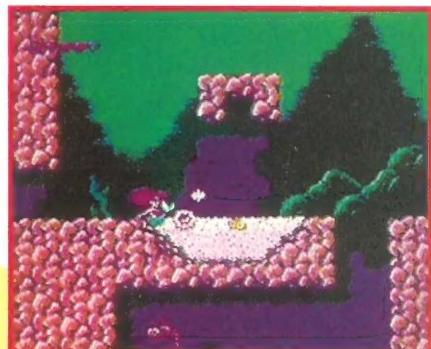
El cuento más bello de Disney, en NES.

El cuento de Hans Christian Andersen y el posterior film de la factoría Disney han sido las bases seguidas por Capcom para llevar a la NES a un personaje que, seguramente, a muchos de vosotros os tendrá encantados.

La sirenita, Ariel, y su príncipe Eric, sin olvidarnos del cangrejo Sebastián y el pez Floumbert, serán los auténticos protagonistas de un juego ante todo dulce cuyas

pretensiones pasan por seguir a rajatabla el guión de Disney y respetar absolutamente el carisma y las formas de todos sus personajes.

Lo que llevo visto me ha parecido enternecedor. La bruja Ursula intentando quitarle la voz a Ariel, el Rey del Mar enfurecido, el tiburón que se la quiere comer y la hermosa banda sonora... Lo que me queda por ver, seguro que aún me impresionará más.



PITFIGHTER Salvajes en la Game Boy

Pitfighter, probablemente uno de los más sangrientos, bestias y violentos programas de lucha que jamás hayamos visto sobre una máquina, está preparando un viajecito a la Game Boy.

La verdad es que no puedo deciros cómo se van a apañar los programadores para trasladar los gráficos digitalizados que utilizaba la máquina original -menos digitalizados en otros ordenadores- a la pequeña de Nintendo. El caso es que he oído por ahí que se están usando técnicas muy vanguardistas que incluyen grandes modificaciones en la pantalla y hábiles manejos de sprites, sobre todo en lo que a la animación se refiere.

Cuando Pitfighter salga a la calle, en fecha aún sin concretar, podremos alucinar todos con lo que se espera sea una versión "ver para creer".

De momento, contar con nuevas modificaciones como el número de enemigos, el color o la música.

Veremos.



FURY FRIENDS ¡Salvad a los animales!

Los gemelos McSmiley, los dueños de los famosos circos McSmiley Brothers, eran conocidos en todo el país por sus increíbles atracciones con animales. Sin embargo, y era algo que el público desconocía por completo, las normas que los gemelos usaban para gobernar el circo, pertenían sin duda al reino del terror. Los desafortunados animales eran maltratados y obligados a obedecer, mientras se alimentaban con un par de miserables hamburguesas.

Joey el elefante era de una de las infelices criaturas que vivía en el circo, hasta que un día, harto ya de tanto desprecio, tiró la puerta de su celda y escapó al bosque. Allí descubrió que la mayoría de los animales habían sido esclavizados, y que los McSmiley habían preparado un plan para quitarse de en medio a todos los animales salvajes y así la gente no tuviera más remedio que visitar sus circos para gozar de la naturaleza. En ese mismo momento Joey juró liberar a todos los animales ...

Este es el argumento de Furry Friends, un juego de plataformas para Mega Drive que promete toda la diversión del mundo y el cual nos va a ofrecer -como podéis ver en las pantallas de arriba-, unos gráficos de verdadera antología. Al tiempo.

EN PANTALLA

La aventura se llama Electronic Arts

Hace un par de números os adelantamos el lanzamiento de **The Inmortal**, uno de los primeros juegos de role para Mega Drive que venía avalado por las versiones para ordenadores jugables.

Pues bien, este título aventurero ya ha traspasado nuestras fronteras pero, para regocijo de los aventureros hispanos, no ha sido el único

También lo han hecho **Buck Rogers**, conocido personaje del



Buck Rogers y Rings of Power. Los juegos de role o aventuras, van haciendo poco a poco su aparición en el mundo de las consolas.

cómico que se ha embarcado en una cruzada en pos de la destrucción de un dispositivo que podría acabar con la vida en la Tierra, y **Rings of Power**, una historia de magos y dragones cuyo objetivo será recuperar los anillos del poder para salvar a un mundo de la esclavización de un malvado tirano.

En estos tres juegos, las conversaciones (por desgracia y, de momento, en inglés), con otros personajes, los hechizos y, sobre todo, la astucia y la inteligencia, serán el denominador común de un género que va calando día a día en la muchedumbre consolera.



El kárate vuelve a ponerte de moda en tu NES gracias a este Jackie Chang de Hudson Soft..

Jackie Chang: Kárate a muerte en la NES.

Un archiconocido del subgénero japonés del karate, Jackie Chan, es el nuevo protagonista del último cartucho de **Hudson Soft** para **NES**.

El juego, diseñado en base a unos decorados tremadamente coloristas y unos gráficos muy graciosos, toma como argumento el conocidísimo tema nacionalista al que estos chinos nos tienen acostumbrados, es decir, salvar la patria de agresores externos.

Jackie Chan Action Kung Fu estará ya mismo a vuestra disposición. Y estad muy atentos, porque la prensa internacional ha sido unánime en sus críticas: ¡más de 90% de media!

Ya se acerca, ya llega, ya está aquí.... ¡la Super Nintendo!

La super consola de 16 bits de Nintendo, que, definitivamente, saldrá en España con el nombre de **Super Nintendo**, está ya prácticamente lista para tomar tierra en España para total alegría de los consoleros de pro.

Tras un período en el que corrieron todo tipo de rumores acerca del camino que seguiría la bestia japonesa para llegar hasta nosotros, podemos comunicaros que, definitivamente y en breve, la Super Nintendo nos llegará vía **ERBE**, compañía que se sitúa prácticamente al frente de las distribuidoras españolas al añadir a su liderazgo en el campo de los juegos para ordenador y a su brillante trayectoria con la "arrasadora" Game Boy, esta nueva consola que, sin duda, es una seria candidata a convertirse en la más vendida en todo el mundo.

La SuperNes que se distribuirá en España corresponde a un modelo standard diseñado por los japoneses para toda Europa y su apariencia será muy parecida a la de la consola nipona, (foto superior), si bien llevará el nombre de la americana, -



recordemos que la japonesa se llama Super Famicom-

Bueno, ya estáis avisados. Ahora sólo nos queda deciros que os vayáis preparando para el super-reportaje sobre esta superconsola que os estamos preparando para el próximo mes...

Speed King. Joystick de Konix

Manos, para qué os quiero!! debieron pensar cuando diseñaron estos pad/joystick que podréis utilizar en vuestra Nintendo o Master System.

Y es que, afortunadamente, cada vez son más los productos consoleros que se lanzan al mercado y que nos abren nuevas posibilidades jugables. Como este joystick, que hará las delicias de todos aquellos usuarios que prefieren una buena palanca al control direccional de los pad.

Sin embargo, su principal novedad reside en su ergonómico y novedoso diseño, el cual permite un perfecto ajuste a la mano izquierda, con unos botones igualmente manejables, un stick fiable de perfecta respuesta y un precio que rondará la 2.700 pts.

Un joystick para diestros que esperamos se convierta pronto en otro de igual calidad y diseño para esos grandes olvidados de la vida cotidiana: los zurdos (como yo).



Partidas a distancia

En su constante afán de facilitar las cosas a los usuarios, Sega ha decidido realizar, de la mano de WKK Industries Ltd., una serie de mandos a distancia para Mega Drive y Master System.



Bajo el nombre de "Remote Control System", nuestras consolas se verán descargadas de los continuos tirones de cables a los que las teníamos sometidas y ahora podremos jugar desde el sillón más alejado o escondidos debajo de la mesa camilla. Un gran invento que podrás utilizar a no más de 4 metros de distancia y que consta de un receptor que transmite las señales a la consola y uno (Master System) o dos (Mega Drive) control pad "inalámbricos". Su precio será de 5990 pts (MD) y 3450 pts (MS).

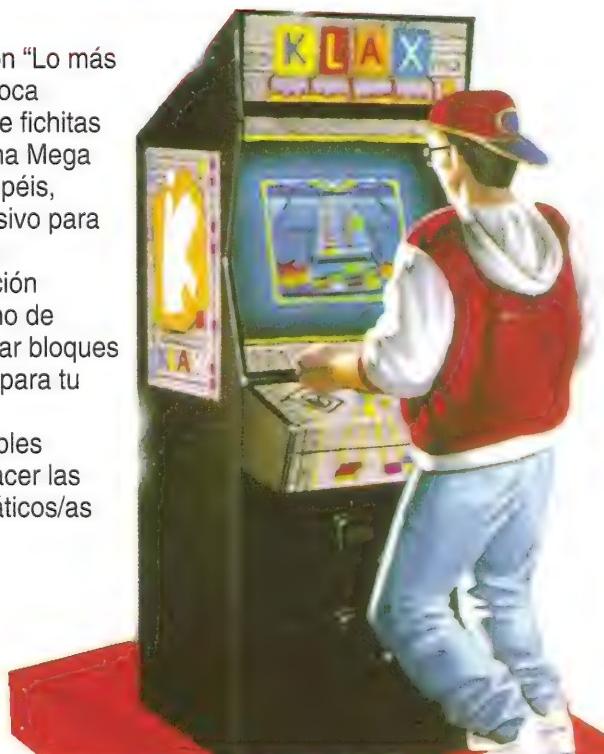
KLAX, también en 8 bits

Si cuando ojeáis la sección "Lo más nuevo" se os queda la boca abierta al ver un juego de fichitas llamado "Klax", y no poseéis una Mega Drive o una Lynx, no os preocupéis, porque la versión de uso exclusivo para Mastersystemeros está al caer.

Es decir, que llega toda la acción "ficheril", y algo más, de la mano de Tengen para que ésto de colocar bloques acabe siendo el mejor deporte para tu consola.

Un adictivo arcade de indudables orígenes callejeros que va a hacer las delicias de todos/as los/as fanáticos/as de las formas cuadradas.

Clac, clac, clac, ¡¡ Plomm!!



From Consolandia

• Alucinamos en colores cuando nos soplaron la noticia. No era para menos.

Estos japoneses es que no paran, colegas. Les ha dado por darle colores a la Game Boy. No, por fuera no. Por dentro. ¡Toma ya!. ¿Es o no para alucinar?

Bueno, sí, ya sé que no hay nada confirmado. ¿Y qué?. Los rumores han ido creciendo insistentemente y cuando el río suena... ganancia de pescadores.

• Mario nos la ha vuelto a jugar. No contento con protagonizar uno de los mejores juegos de la historia ni con inmortalizarse todos los días en relojes, postales, coches y otros objetos, se prepara arduamente para debutar en el cine. Dicen las buenas lenguas de Hollywood que ya está todo preparado, que ya tienen a Super Bo Hoskins, el de Roger Rabbit, dispuestísimo para cargar a sus espaldas al bigotudo héroe y que están buscando a un buen Luigi para que le acompañe. ¡Lo que hay que ver chicos!. El día menos pensado hasta salimos nosotros.

• ¿Os suena el nombre de Kid Chameleon?. Pués tomad buena nota. En Estados Unidos acaba de desatarse la nueva fiebre. La fiebre Kid. Con un tratamiento similar al que dieron al monstruo Sonic -adaptándose a sus nuevas posibilidades- y unos deseos terribles de dar a conocer los nuevos aires. De momento en estas paginillas te presentamos al colega más camaleónico de Mega Drive. Pronto comenzarás a sentirle en tu propia piel y a meterte poco a poco en zonas caldeadas. Lógico, con una sola prueba ya no podrás parar.

• El Imperio Contraataca. Y contraatacó. La saga continúa, y si la primera parte superó siempre el 90%, atentos a los resultados que puede cosechar The Empire Strikes Back. Por lo que pueda pasar nosotros ya esperamos el Retorno del Jedi.

• Capcom se renueva. Y no han podido elegir mejor evento para hacerlo. Barcelona 92 se llamará su nuevo desafío deportivo que con un poco de suerte estará en la calle para Mayo de este año mágico. Sea lo que sea y haga lo que haga, todos con las Olimpiadas. A Barcelona 92.

• Y otra de deportes. U.S. Gold también está preparando un programa de Olimpiadas. Olympic Gold- Barcelona 92-. Pero ya tendremos tiempo de hablar de deportes...

Juan Carlos García



Proeinsa acaba de lanzar al mercado una curiosa funda protectora para la Game Boy que nos va a ahorrar más de un susto y varios disgustos. El artilugio, realizado en plástico muy resistente, ha sido elaborado por **Konix**, una de las sagradas en la fabricación de joysticks y otros complementos-, con la idea fundamental de proteger a nuestra Game Boy de cualquier tipo de caídas y golpes.

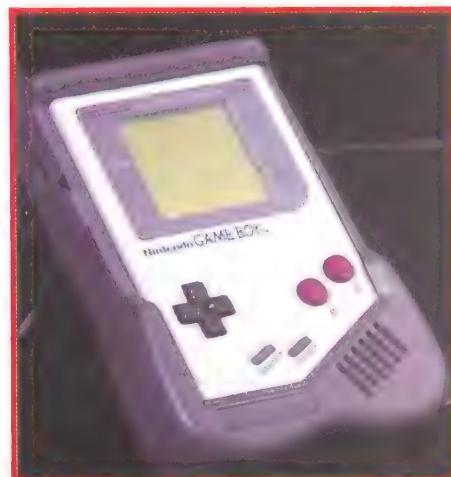
El valioso artefacto se llama **G.B. Holster** y

GB Holster: protector para Game Boy

consiste en una funda de gran tamaño en la que se introduce la Game Boy de forma que queda perfectamente resguardada, al tiempo que permite el acceso a todas sus teclas de control y conexiones externas.

Su diseño ergonómico y, todo hay que decirlo, bastante sugerente, garantiza un perfecto y preciso control de la consola con el aliciente, además, de que no tendremos que preocuparnos de que, en un momento de emoción suprema, la GB se nos caiga de las manos...

Su precio está en las 2.295 pelas.



EL CEREBRO

¡Sega baja los precios de todas sus consolas!

Una buena noticia para los aficionados consoleros, bueno, más bien para los posibles futuros consoleros: Sega ha decidido **bajar los precios de sus máquinas** y ofrecer nuevos packs de una forma realmente interesante.

Será en este mes de Abril cuando todos nos quedemos sorprendidos al comprobar, por ejemplo, lo que sucede con la Master System. Vean si no. El **pack básico**, es

dicir el habitual, pasará a costar 9.900 pts y mantendrá el contenido normal que ya ofrecía la Master System 2, esto es, la **máquina, el juego Alex Kid y un pad**.

Bien, ¿no?. Pues seguid, seguid leyendo, porque igual o más atractivo se presenta **Sonic Pack**, un nuevo paquete que, como todos ya habréis supuesto, añade el prolífico juego Sonic a la consola. Por cierto que no dejamos de sorprendernos con los precios: el Sonic pack costará 13.900 pts.

Y por fin, y como últimísima novedad, ahí va el **Master System 2 +**, un super paquete que llevará, oído al parche, la

consola, la pistola Light Phaser, el juego **Alex kid** y el **Operation Wolf**, por la módica cantidad de 16.900 pts.

Menos espectaculares, pero con las mismas ganas, se presentan los nuevos paquetes de **Mega Drive**, en los que desde ahora se incluirá siempre el cartucho de **Sonic** y se pondrá al precio de 27.900 pts.

A la **Game Gear** también le llegarán estos aires renovadísimos. Sin ir más lejos, el paquete con **Columns** incluido se pondrá a 19.900 pts, mientras que con **Sonic** y el adaptador la cosa alcanzará las 22.900 pts. No esta mal, ¿no?.

Declarado el Día Europeo del Videojuego

Lo próximo lunes 13 de Abril será fiesta nacional. La asociación de compañías europeas de software acaba de designar tal fecha como día mundial del videojuego en reconocimiento al interés y espectacular auge que está alcanzando este campo en todo el mundo.

Según declaraciones del secretario general de la **ELSPA** (European Leisure Software publishers Association Ltd.), este día será una magnífica oportunidad para que aquellos que jamás en su vida hayan oido hablar de juegos, puedan entrar en contacto con ellos y averiguar unas cuantas cosillas sobre lo que son capaces de hacer. «*Nuestro mensaje, -explica Roger Bennet- trata de hacer entender a la gente que los juegos son en realidad fuente de divertimento y ofrecen una*

serie de interacciones que no pueden ser experimentadas con cualquier otro tipo de actividades de entretenimiento».

El día del videojuego se une al gran acontecimiento que tendrá lugar precisamente los días 12 y 14 del mismo mes. Durante este tiempo se celebrará una de las más importantes ferias de este sector, el **ECTS** (European Computer Trade Show) primaveral, lo que permitirá a la gran cantidad de compañías, programadores y reyes del mercado de videojuegos que allí se darán cita, mostrar sus nuevos productos de cara a las navidades del 92 y prestar toda la atención posible al «fun», relajación y disfrute que los juegazos pueden proporcionar a un público todavía poco ávido de estas lides.



Los juegos también tienen su noche de los Oscar...

La noche del 12 de Abril, durante la celebración del **ECTS'92**, se procederá a entregar los premios a los mejores programas del año 1991.

Las nominaciones a estos premios han sido elaboradas por las revistas más importantes de toda Europa y, en representación española, -junto a nuestra hermana Micromania-, Hobby Consolas ha presentado por primera vez sus candidaturas.

Y la verdad es que aunque nuestros votos han sido dirigidos lógicamente a los juegos de consola, tales títulos han quedado un tanto reducidos, ya que estos premios están dedicados a toda la producción de videojuegos, incluida la de ordenadores.

Algunas de estas candidaturas son: Mejor video juego: **Sonic, Super Mario 3, Rad Mobile, Road Rash y John Maden Football 2**, Compañía del año: **Electronic Arts, Gremlin, Microprose, Psygnosis y U.S. Gold**, Mejor juego para ordenador: **Populous 2, Lemmings, The Secret of The monkey island 2, Wing Commander 2, Jimmy White's Snooker y Megalomania**, o

Compañía de hardware del año: **Commodore, Nintendo, Sega y Phillips**.

Por supuesto, asistiremos a la fiesta y en su día os anunciaremos la lista de ganadores. Tranquilos.



SUPERVIEW

MEGADRIVE

Toki Going Ape Spit



Pero la cosa no fue adrede, en realidad no tenía ninguna intención de hacerlo porque la chica ya estaba conquistada. Fue un hechizo mágico el que convirtió su musculoso cuerpo en una efígie chepuda de mono alelado y le condenó al vagabundeo. No es de extrañar pues, que la chica con la que solía pasar sus horas muertas se marchara. Pero no penséis que fue a causa del lamentable aspecto que presentaba, sino más bien por motivos algo mayores, dígase secuestro, rapto y vilipendio.

Hasta aquí, el argumento de Toki Megadrive enlaza perfectamente con las tramas que muchos hemos jugado tanto en la máquina original como en el resto de ordenadores para los que fue convertido. Su posterior desarrollo, vía conversión SEGA, se distancia bastante de lo comprobado en paisajes, enemigos, y decorados, y nos hace pensar en el carácter independiente que tanto le gusta exhibir a la compañía japonesa.

Por una chica algunos hacen cualquier cosa. Incluso el mono. Toki ya lo hizo, y se arrepintió tanto que todavía está buscando su verdadero carácter humano.

Un mono que lo escupía todo

De una forma u otra, siguiendo a rajatabla las ideas de la máquina o pasando totalmente de ellas, el juego que presenta la 16 bits nos ha dejado realmente sorprendidos. Y no precisamente por su originalidad -el mono Toki ya circulaba por ahí desde hace algún tiempo- sino por lo vistoso y esmerado de un tratamiento que denota la cuidadísima línea que los japoneses pretenden seguir. Algo como lo que podéis comprobar en Sonic, Kid Chameleon o el propio James Pond 2 con sobrenombrado Robocod.

La norma estructural es en todo caso la misma. Un montón de niveles preciosos, subdivididos por supuesto en otra tanda de pequeños stages, un enemigo final de fase central y un objetivo único, llegar al palacio de Stark que es el hechicero culpable de toda esta refriega. Circulando por el medio encontraréis los típicos detalles, y únicos, que se deben meter en un cartucho para que un juego nunca se





Toki es un vistoso arcade marcado por las plataformas y la figura de un extraño mono.



La nueva línea de cartuchos para Megadrive pretende ser más estilizada y perfeccionista que la seguida hasta el momento. Toki es toda una muestra del nuevo espíritu japonés con claras ascendencias de Sonic.

parezca a otro, incluido el personaje.

Por cierto, hablando de personajes, seguro que ya habréis supuesto que el dueño de toda la aventura es el enorme mono que controláis. Claro que no es para menos, desde su tamaño, con un diseño prácticamente igual al de otras conversiones, hasta sus habilidades para algunos más que escabrosas, Toki tiene todos los valores como para creerse que es alguien. Pero alguien muy gracioso, no vayáis a pensar, alguien con cara, desparpajo y el suficiente morro como para tratar a escupitajos, con perdón, a la gente. Sí, a escupitajos, que es más o menos lo que cuenta su título, y que en nada deja lugar a dudas sobre su «carismática» personalidad.

Cada cual utiliza lo que puede. Obvio. Y ésto de escupir variados tipos de fluido -dígase armas sencillas, dobles, triples, deslizantes, oscilantes- a los enemigos basta y sobra para cargárselos. A algunos hay que darles más y a otros menos, pero en general el número de disparos al uso no tendrá porque daros demasiado dolor de dedo. Sin contar, claro, con el enemigo final de fase, al que aparte de bombardear varias veces, hay que engañar con una

treta especial que deberéis aprender si queréis deshaceros de él rápidamente. Una gran ventaja.

Belleza plástica

Bueno, ahora que sabéis más o menos cómo vamos de Toki, no nos queda más que contaros cuáles son las cosas que más no han alucinado, así en general, del mono. No es cuestión de enumerar aspectos, ni de hacer una lista, pero si con estos esbozos os preparamos para recibirla como se merece pues ahí van algunos apuntes. De los gráficos podemos decir que aunque algo más oscuros que los de la norma habitual, nos parecen realmente convincentes, de la técnica de juego que no siempre es horizontal aunque sí plataforma, de la creatividad en el diseño que se han "pasado" con los enemigos - armadillos, pájaros con demasiada garganta, monos de verdadera razas esclavizados por el malo-, pero por encima de todo hay que hacer referencia a algo que aún no nos había mostrado la Megadrive, esa serie espectacular de profundas perspectivas que, por una vez,

dan verdadera sensación de pertenecer a otro entorno, más lejano y real.

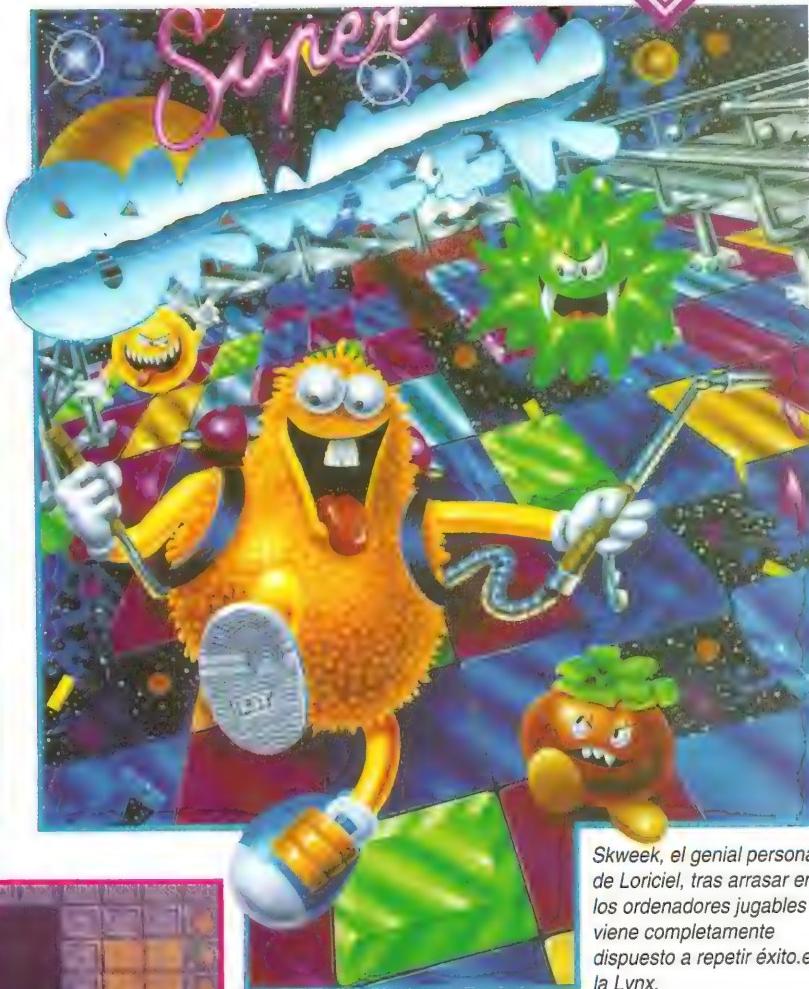
Vale, no será el de la máquina, pero este Toki tiene los ingredientes suficientes como para superarle. En gracia, salero, rumba y ... cosas que desde casi ya podréis vivir vosotros mismos.



¿Quién diría que ese triste especímen de mono que tenéis a la derecha era todo un corpulento varón, rubio, alto y con chica?. Nadie?. Pues podéis comprobarlo vosotros mismos...

SUPERVIEW

EL REY DE LAS BALDOSAS ROSAS



Skweek, el genial personaje de Loriciel, tras arrasar en los ordenadores jugables viene completamente dispuesto a repetir éxito en la Lynx.

Seguro que dais por supuesto que no hay nada más llamativo en el software que una bola de peluche con ojos, zapatillas y gorra de visera. Pero estás equivocados, porque sí lo hay. ¿Queréis saber qué es?. Muy fácil, una bola de peluche con ojos, zapatillas y gorra pintando de rosa todas las baldosas que se le pongan a tiro.

Su nombre es Skweek y para muchos de vosotros ya es un personaje muy popular.

Además de conocer sus inventivas pintas, que de por sí le hacen inolvidable, suponemos que sabréis que el bichillo tuvo el placer de protagonizar el primer juego de la saga de las baldosas.

¿Que suena a folletín? Pues no lo es, de hecho este género además de marcar muchas de las corrientes del soft por sus planteamientos extramadamente sencillos y adictivos, supuso una fuente inagotable de programas estrella que han ido, e irán, apareciendo por el panorama consolero.

La estrella más super

En la Lynx se llamará Super Skweek pero será el mismo de siempre. La bola de peluche apasionada por las baldosas



La puesta en escena de Super Skweek es fantástica, casi tanto como su divertido argumento, que nos invita a pintar el mundo de color de rosa.



rosas. Bajo sus piés quedarán los poderes de Titanlux que transformarán a color de rosa todo lo que era azul y darán una manita de gracia a la vida.

Tendrá exactamente cinco islas por 50 niveles cada una para poner todas las guindas que quiera. Bastantes, ¿no?. Pues depende. Porque debe quedar claro que la misión de Skweek no es ningún paseo y conseguir pintar tanta baldosa puede convertirse en algo absolutamente problemático con desviaciones hacia el desquiciamiento o desbordamiento adictivo total.

En cualquier caso Skweek se las va a ver canutas para conquistar tanto terreno. Puede que hasta le sobre por los cuatro costados. Y no digamos cuando vea los "cuadritos" más habituales a los que se va a enfrentar. Como los empujones, las minas, los negros, los muros, los rotos...

Todo un despliegue de adversidades divertidísimas que pronto conoceréis y que conseguirá que disfrute a tope hasta el más exquisito de los lynxeros. Paciencia.

¡NOTICIA BOMBA!

MENUDO REVUELO SE
VA A MONTAR...



SUPERVIEW

GAME BOY

La leyenda de Shadow Warriors ha vuelto. La máquina arcade que le diera vida contempla admirada cómo una nueva versión, la de la portátil de Nintendo, se prepara para invadir una vez más el mercado.

El último desafío

Los vaticinios fueron claros: "La ciudad se verá muy pronto sumida en una pesadilla que traerá de cabeza las vidas de los hombres. Los cielos se tornarán negros, las calles absorberán las esencias vitales del mundo animal y éstas, ayudadas por el Gran poder, irrumpirán cruelmente ante los ojos incrédulos de la población...", "... los mares se bifurcarán y las cuatro estaciones se unirán eternamente en la infinitud del tiempo. Los humos de la contaminación descenderán a ras de suelo en un sueño

terrorífico de poderes extraterrenales...", "... la única solución vendrá avalada por la efigie del bien y un hombre de procedencia desconocida que surgirá de la sombras para re establecer la paz. Deberá ser atendido, ayudado y guiado en su misión de rescate mundial, y, sólo ante la solidaridad de las personas, las bestias del mal se marcharán..."

Así rezaba la profecía que, años atrás, había sido revelada por los más sabios a la población del lugar más pecador del universo. La misma que casualmente ahora tomaba un claro cuerpo mientras el

caos se adueñaba de la orbe.

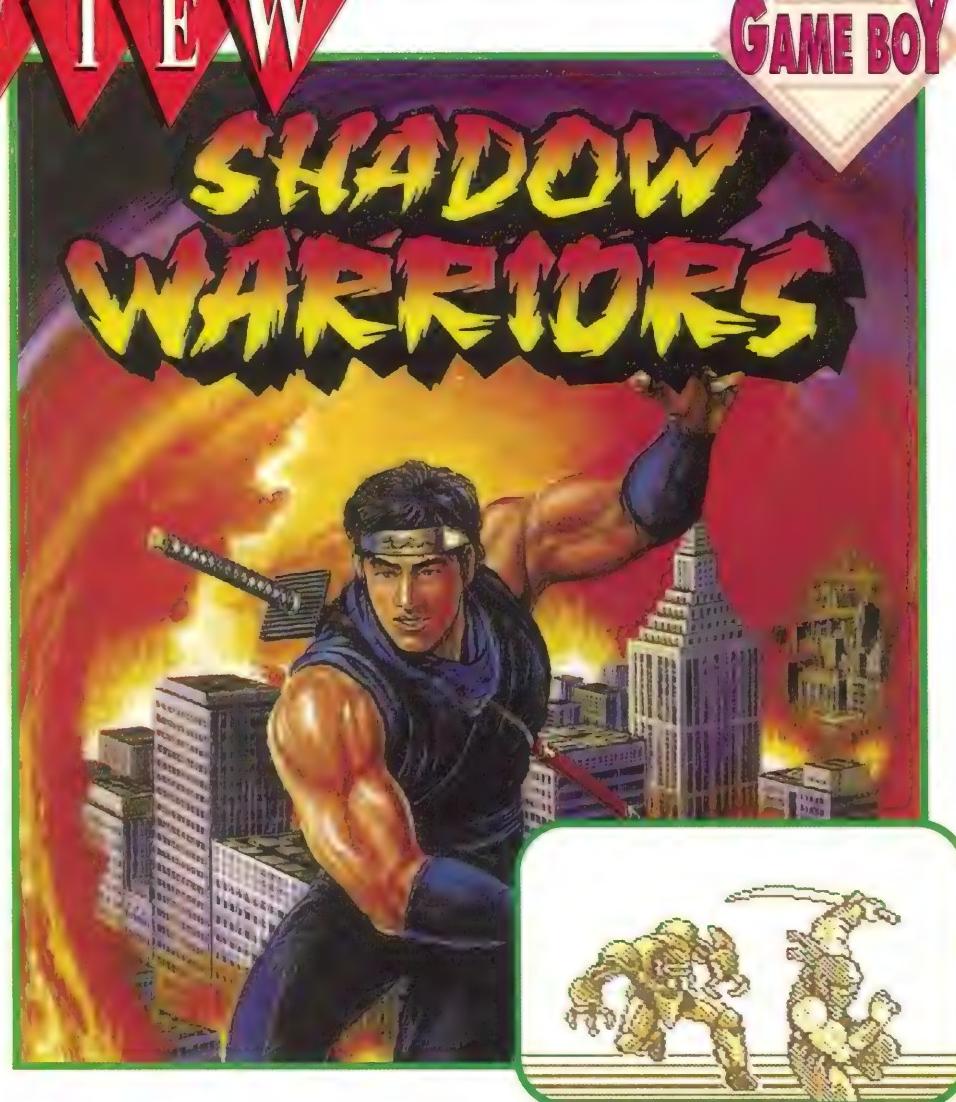
Ahí estaban las pruebas. Todo se había cumplido. Todo, excepto un pequeño detalle: nadie sabía dónde buscar al héroe que restablecería la paz.

Pasado un tiempo las cosas no mejoraron. La desesperación iba agarrándose cada vez con más fuerza a las mentes de los sufridos ciudadanos y la esperanza de sobrevivir desaparecía a toda prisa.

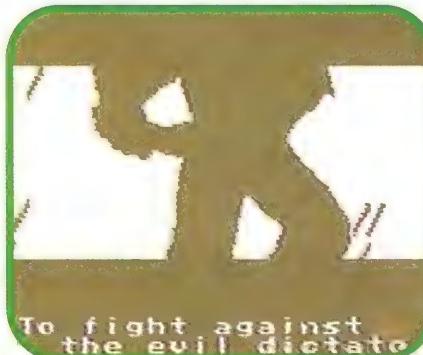
Y llegó de las sombras

En el momento más crítico de todos, cuando ya la gente no estaba dispuesta a aguantar, asomó sus cejas un misterioso ser oscuro que observó con ira las vejaciones a que eran sometidos los pobres habitantes de la urbe. Y no dio crédito a sus ojos. Palos, golpes, patadas, tirones de oreja, correrías al son de unas castañuelas, e incluso, borracheras de poder bajo los influjos del alcohol más tórrido.

La sombra se reveló como la única



New York ha sido invadida por un ser de aspiraciones universales... pero desde las sombras alguien ha surgido para luchar contra él. Su nombre es...

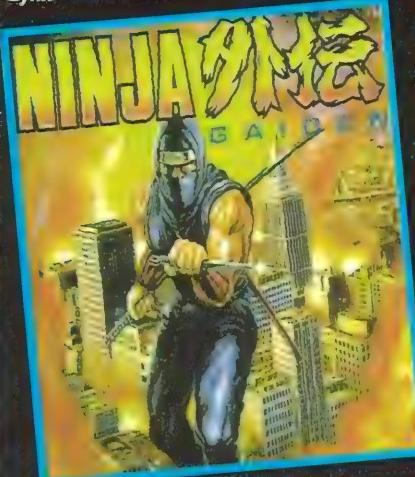


Muchas versiones, un sólo personaje

El origen de Shadow Warriors fue, como el de tantos otros juegos, una máquina recreativa. Pero no una máquina cualquiera, sino un ingenio electrónico que muy pronto cautivó a los chavales por su trepidante acción, su despliegue técnico y una ración espectacular de buenos y malos.

De allí, de la calle, pasó a los ordenadores con tanta o más fuerza, y muy rápidamente adquirió la categoría de clásico total con lo que éso suele conllevar: fama, prestigio, alabanzas y, como no, secuelas...

Lynx



En cartucholandia, lugar idóneo para la captura de clásicos, Shadow Warriors nos muestra una nueva personalidad, una cara diferente respecto a lo que ya teníamos visto.

La versión Lynx (comentada en el número 1) era ya algo "mosqueante". Aunque pasaba por ser una réplica exacta de la



máquina callejera que le diera el nombre, la verdad es que no fue capaz de respetar el título original, que cambió por el de "Ninja Gaiden", si bien en el fondo mantuvo las bases que le dieron vida.

El traslado a Nintendo fue algo más doloroso. Shadow Warrior volvía a llevar su nombre, pero el desarrollo muy poco tenía que ver con el original. Y aunque le sobraba calidad por los cuatro costados, lo cierto es que más que Shadow era Phadow..

La versión más reciente, la de Game Gear, retomaba el nombre de su homónima en Lynx pero variaba aspectos tan importantes como los gráficos y movimientos del guerrero, haciendo del Ninja un personaje distinto...



NES

posibilidad y pronto fue aclamada bajo el nombre de Shadow Warrior (por aquello de aparecer entre sombras) para el bien y mal de la humanidad. Era alta, corpulenta y muy bien parecida, vamos que reunía los suficientes rasgos como para debutar en su nueva misión con bastante éxito, tanto de público enemigo como de audiencia aliada.

Sus primeros pasos estuvieron dedicados a investigar la infraestructura enemiga. "Como casi siempre indestructible", pensó. "Pero hay que actuar rápidamente", continuó meditando.

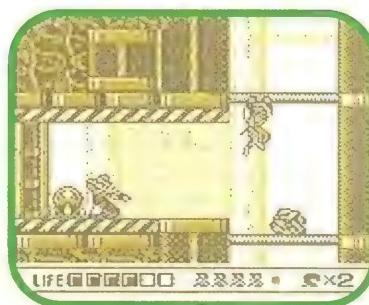
Y se puso manos a la obra. ¡En qué hora! A partir de ese momento tuvo que

pagar un sin fin de desdres entre los que se incluían, por ejemplo, esfuerzos por sostener a todas horas una espada de dimensiones mortales, oteos en la línea del horizonte en busca de malos, y juramentos a mano alzada por el salvamento de la humanidad.

¡¿Jurar?!...Sí estás dispuesto a aceptar el reto del guerrero más conocido de toda la pléyade de ninjas, preferimos no contarte más detalles. Bastará sólamente un mensaje: prepara tu sable afilado y no dudes en enfrentarte a las fuerzas del mal en la batalla más definitiva de todos los tiempos...la de la Game Boy.



Ataviado con una espada Ninja, Ryu Hayabusa intentará hacerlos pasar ratos muy agradables a bordo de vuestras Game Boy. Nombre y gráficos no le faltan...pero, ¿fallará en algo o será tan bueno como los demás?. Esto y mucho más, próximamente, en vuestras páginas preferidas.



Ninjas asesinos y robots mutantes serán, a partir de ahora, los protagonistas de vuestros momentos más divertidos... o de vuestras peores pesadillas

MASTER SYSTEM BASIC

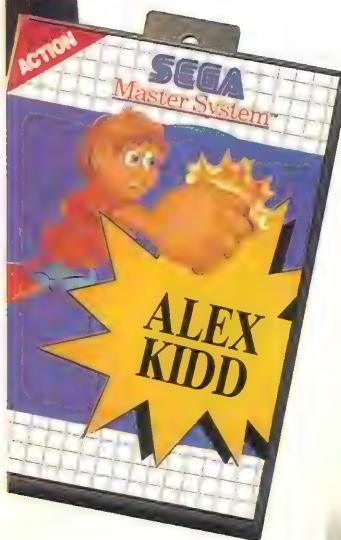
MASTER SYSTEM II + CONTROL PAD + JUEGO



9.900.-

M II

ALEX KIDD



tas.

¡ESTAN LOCOS ESTOS DE SEGA!



SEGA

LO MÁS

NUEVO



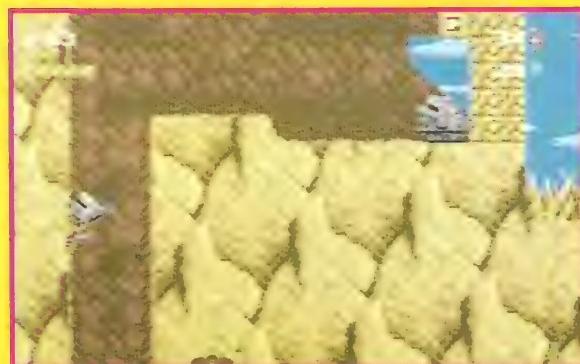
El chico
de las mil caras

JUEGO TOTAL
HOBBY

KID CHAMELEON

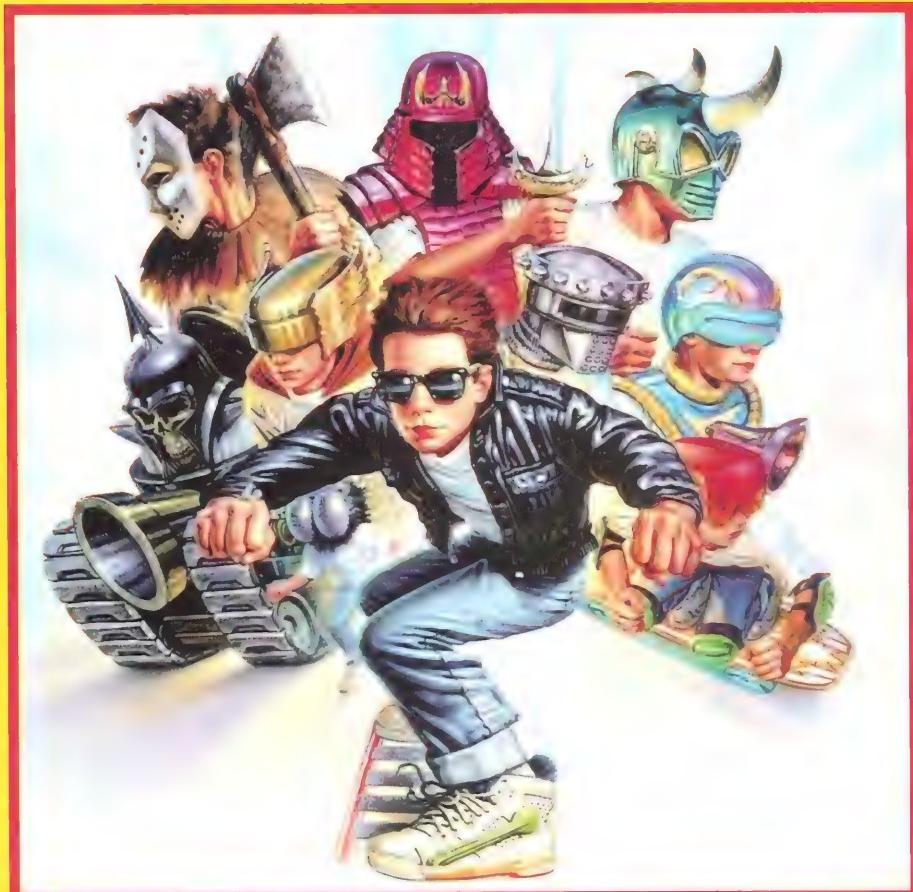


El momento de la transformación de Kid en uno de sus camaleones es de lo más espectacular de todo el juego. A la usanza de una metamorfosis espacial, el chico de las mil caras se retuerce sobre sí mismo mientras un halo de rayos le indica que se ha convertido en un ninja. O en caballero, o en...



La máquina de hologramas que tanto alucinó a la chavalería pegada a los recreativos tenía trampa. No sólo cumplía lo que prometía, -emociones muy fuertes-, sino que lo llevaba hasta sus más últimas consecuencias, permanentes consecuencias, diríamos. Kid, el chico más fardón ante un videojuego que había en el barrio, era realmente difícil de impresionar. Pero cuando algo le atraía hasta ese extremo no había marciano, videoaventura o educativo que se le resistiera. Sobre todo cuando se trataba de un juego de habilidad. Ahí se convertía en alguien digno de ver en acción.

Pero con aquella máquina, la del millar de luces y que respondía al nombre de Wild Side, parecía que las



Aunque los paisajes de Kid Chameleón son en su mayoría de un colorido aplastante, también habrá niveles de compostura l'brega. Valga el ejemplo de la derecha para demostrarlos que al chaval le va todo. Hasta lo oscuro.



De una perfección inusitada y un gusto realmente exquisito, los decorados del juego tienden en todo momento a hacernos creíble cada situación. A ello contribuyen además factores de grandísima talla como la conjunción de colores, la definición de los gráficos, la perfecta puesta en escena, las animaciones...



La máscara que le han colocado a Kid nos trae a la cabeza terroríficos recuerdos. Ese mono y esa cara oculta obligan a pensar en Jason, el protagonista de Viernes 13, y sus acuciantes maneras de descuartizar. Entre ellas, el hacha...

Cada una de las variadísimas metamorfosis de Kid, -diez en total- llegan siempre en los momentos más oportunos. Será precisamente antes de enfrentarse a una determinada dificultad cuando de una P maravillosa caiga el disfraz indicado. Así nunca estaremos desprotegidos ante ningún capricho.



Los enemigos de Kid no son en realidad demasiados, pero no sabéis hasta qué punto pueden ser de correosos. Aunque podáis, no paséis de ellos, eliminadlos.

HOBBY
CONSOLAS

"Simplemente" alucinante

Notables ambientaciones terrenales, múltiples extensiones de enemigos amorños y una considerable masa de paisajes, son las juegovernidades que te va a incitar a jugar en más de mil ocasiones con este cartucho que viene directamente desde USA envuelto en un halo de obra cumbre cartuchera.

Adictivo por muchas razones y brillante como pocos, le encuentro un "pero" achacable a los preciosos tiempos que perderemos bajo cualquier piedra, a la espera de que caiga nuestro añorado bonus de algún misterioso e inalcanzable rincón.

Es poco, pero le quita dinamismo a lo que podría haber sido un cartucho endiablado y lo deja, simplemente, en totalmente alucinante.

J.L. "Skywalker"

cosas iban a cambiar.

Minutos después de que las puertas se cerraran, Kid se dió cuenta, por fin, de que lo que sus amigos le gritaban desde fuera iba en serio. Lo malo es que lo que le decían los pocos arriesgados que habían osado a meterse con él en el cacharro también era muy razonable. «Aquí, para siempre», murmuraban. Pero a nuestro colega todo éso le daba lo mismo. Estaba tan encantado con lo que veía a su alrededor que no

tuvo ojos para mirar otras cosas, ni siquiera que el dueño de la máquina se marchaba a toda prisa del local.

Con mundos así de sorprendentes, coloristas, aparentemente tranquilos y en toda regla paradisiacos, ningún amante del videojuego tiene no sólo ojos, sino todos los sentidos para afrontar otros temas.

En cualquier caso había que hacer algo, así que a Kid no le quedó otro remedio que caminar.

Aunque los primeros niveles le parecieron de una horizontalidad supina, muy pronto pudo comprobar que tanto los paisajes ►



LO MÁS NUEVO



El Rey de la selva, con trono y cetro incluidos, ataca de nuevo. Y esta vez nos pilla con lo puesto. Los vaqueros y las gafas. ¡Bastará? Hombre, mejor sería que nos cogiera vestidos de tanque, como en la estampa de la izquierda, y soltando calveras a diestro y siniestro.

► como el nivel del terreno cambiaban a velocidades de órdago. Casi tan rápido como su apariencia, que, para sorpresa de todos, variaba cuando golpeaba a ciertos bloques de piedra, cuyo sólo roce le proporcionaba los más dispares trajes y le otorgaban los poderes y habilidades más increíbles.

En un principio Kid se dedicó a romper todos los bloques habidos y por haber y a disfrutar del batacazo que se daban los dragones y otros enemigos cuando saltaba sobre sus cabezas. Pero, poco a poco, la reiterada aparición de dificultades del terreno y cambios bruscos en la horizontalidad, le hicieron suponer que disfraces como el de samurai, leñador de Viernes 13, tuerca voladora, rinoceronte o caballero andante, no estaban tan sólo de adorno, y que de verdad,



En este cartucho pasan unas cosas que son de lo más singular. Fijaos por ejemplo en el pobre leñador que tenéis a la derecha. Oíd sus latidos, su desesperada respiración y poneos a pensar en lo que le puede estar pasando. ¿Lo adivináis? Un muro de pinchos le persigue sin cesar, ni tregua.



El "baile" de disfraces

Un cuento de que nació "igualero" de Sega es, sin duda, una mentira. Algo así como decir que los humanos tienen la tendencia a los típicos "cachas" -al fin y al cabo es un niño- sino que además derrocha frescura y nuevos valores por los cuatro costados:

se afana en la búsqueda de nuevas perspectivas y demuestra una clara pasión por el detalle, (una ciencia últimamente en vías de extinción). La gran jugada no ha sido colocar al chaval como protagonista de un juego al estilo Sonic. Ha sido obligarle a diferenciarse de la mascota japonesa imprimiéndole la originalidad que a muchos les iba haciendo falta. Y justo dónde y cómo hay que ponérsela: a través de su imagen. ¿De dónde creéis sino que viene lo del camaleón? Pues de las mil caras que enseña a la cámara

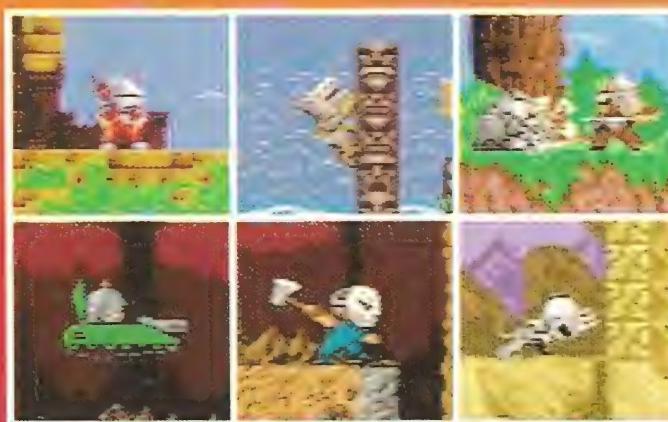
y de lo gracioso que está con ellas. ¿Queréis una muestra? Pues mirad. Para empezar tenemos a Kid con su indumentaria habitual: vaqueros, chupa de cuero y gafas negras. Ningún poder especial. Salto y cabezazos todo lo más, pero en uno de esos golpes le puede caer el primer casco a la cabeza.

Seguro que le convierte en caballero andante. Armadura y mucho metal. Saltos más altos, gran cantidad de energía y capacidad para escalar muros. La transformación más colorista pone a Kid un sable en la mano y un espigado

traje rojo sobre el cuerpo. El camaleón se convierte en un perfecto samurai y sus habilidades crecen hasta la posibilidad de destruir cara a cara a los enemigos, cosa que, hasta ahora, no le estaba permitida.

De samurai podremos pasar a la faceta de rinoceronte cabreado, disfraz que destaca por la cornamenta que le confiere el poder de embestir paredes y traspasar huecos. Muy útil para acceder a zonas de bonus.

Las influencias cinematográficas del chaval llegan a su punto más alto con el disfraz de Jason, el protagonista de Viernes 13. Una careta a la usanza más terrorífica y la posibilidad de lanzar hachas a diestro y siniestro serán las cualidades más vistosas del nuevo Chameleon, aparte de su mono azulado. Más espectacular todavía es la faceta de



tanque con calavera. En ella encontraréis muy cambiado al chaval. De hecho sólo le podréis ver la cabeza porque el resto del cuerpo se encuentra en el interior de un tanque verde.

Es la cara más agresiva. Suelta calveras.

Y el último, que nosotros hayamos visto, es la tuerca voladora. Un toque al botón C y nuestro héroe visitará los aires envolviendo en si misma y a la velocidad de una auténtica centella. ¡A volar tocan!

servían para algo...

¡Pero, basta ya de rollos! ¡Probad este juego, chicos, probadlo!. Es la mejor manera de que os déis cuenta de la cantidad de detalles creativos, originales y fuera de todo lo visto que se dan cita en esta auténtica maravilla en forma de videojuego.

Porque por mucho que os contemos que en Kid Chameleon se unen la arrolladora personalidad de un chico con valor en alza, el mejor espíritu gráfico y los mil scrollés de la Mega Drive, no dejarán de ser meras palabras que se quedarán cortas cuando os pongáis a jugar con este cartucho cuyas cotas de diversión superan con creces los límites de la realidad.



HOBBYTRUCO: El mejor truco que podemos darte para este juego no va ni de vidas infinitas, ni de continuaciones ni de cómo pasar de nivel. El mejor truco es que lo juegues. Sólo así descubrirás cuál es el verdadero encanto de este simpático camaleón, cómo son sus trajes, porque creemos que tiene uno de los mejores sonidos Mega Drive, hasta dónde puede dar de sí, cuál es el motivo de que en EEUU sea ya todo un acontecimiento y, sobre todo, porque decimos todas estas cosas de un desconocido.



Ni los ríos de lava roja ni los diamantes, por cierto malvados, impedirán que nuestro tanque cumpla con su objetivo: Llegar.



Con el disfraz de tuerca voladora no sólo tendremos oportunidad de recorrer los aires a velocidades de vértigo, sino que además podremos destrozar todo lo que se ponga a tiro del super cuchillo que llevamos en la cabeza.

Desde las P's hasta los mismos ladrillos plataformeros. La figura de volador es posiblemente de las más originales y efectistas que haya entre todos los disfraces, tanto por su vestimenta como por su simplicidad giro-contragiro.



El paso a los diferentes niveles, -casi tantos como os estáis imaginando-, quedará marcado por la aparición de alguna figura ejemplar que os dará idea de lo mucho o poco que sufriréis en cada nivel.



HOBBY

Sobre lo mejor de Sega

El niño con mil caras se presenta en la Mega Drive con uno de los mejores juegos que jamás podréis ver en 16 bits. Kid Chameleon, que así se llama el invento, refleja a la perfección las aspiraciones básicas que debe perseguir todo buen juego de Sega que se precie de serlo. Es decir, se trata de mantener la línea plataformera y detallista de Sonic, de abrir más caminos a la originalidad sin olvidar lo exitoso, de inventar nuevos personajes a los que baste un desarrollo convincente para atraer, de alumbrar nuevas melodías que en muy poco tiempo ganen que ver con el chunda chunda de algunos programas, y, por encima de todo, sorprender de cualquier forma y a cualquier precio.

Sin duda, lo ha conseguido.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



SEGA

Nº jugadores: 1

Dificultad: Según el traje que lleves.

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: Muchas.



94



Los decorados y la jugabilidad y los camaleones de Kid.



91



La lentitud a la hora de recoger los tesoros.



94

94

MASTER SYSTEM SONIC PA

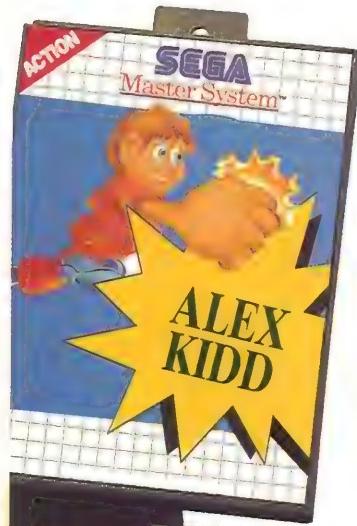
MASTER SYSTEM II + 2 CONTROL PAD + JUEGOS SONIC



13.900.-



M II
C K
C Y ALEX KIDD



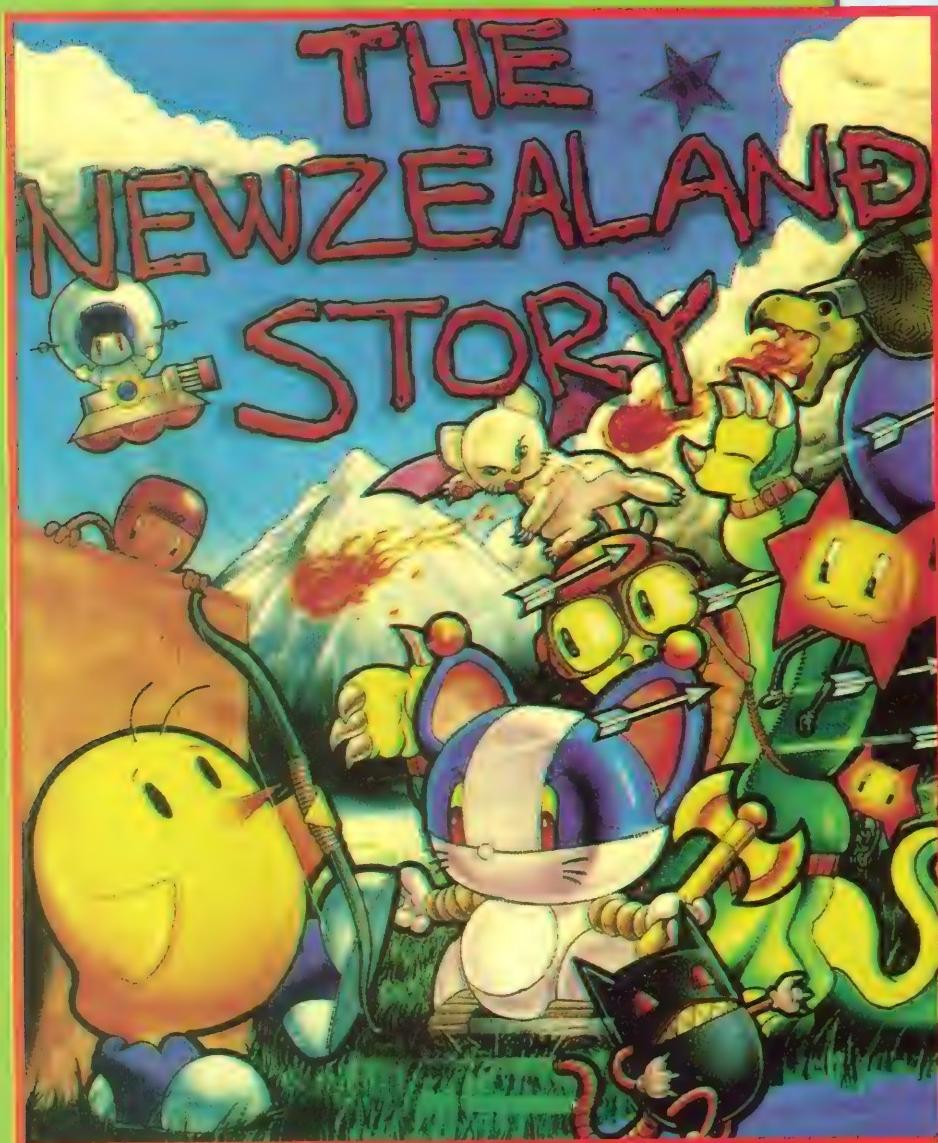
itas.

¡PARA SUBIRSE
POR LAS PAREDES!



SEGA

LOMAS
NUEVO



LAS
AVENTURAS
DE TIKI



La bellaca Morsa Wally se había salido una vez más con la suya. Había raptado, saco en mano y ciento volando, a todos los simpáticos Kiwis de Nueva Zelanda. A todos menos a uno, a nuestro querido amigo Tiki, quien, haciendo acopio de una valentía y osadía legendarias, se ha jurado rescatar no sólo a todos sus amigos, sino -y lo que es más importante-, a su amada Phe Phe, a quien también la maldada morsa a metido en el interior de su saco con quién sabe qué malas intenciones.

Después de recuperarse del susto y calzarse sus poderosas

zapatillas Keebok del 36, ahí tenemos a nuestro amigo, arco y flechas en mano, dispuesto a comerse a Wally, a sus secuaces y a cualquiera que intente impedirle salvar a sus compañeros de tan enjaulado y triste destino.

De momento, nuestro "prota" se ha enterado de que la pérvida morsa ha vendido los kiwitos a todos los zoológicos de Nueva Zelanda y alrededores oceánicos, y encima a precios irrisorios.

Y para que os vayáis haciendo una idea de lo que espera a Tiki y a cualquiera de vosotros que se atreva a acompañarle en esta peligrosa aventura, os diremos que para rescatar a vuestros amigos tendrás que recorrer nada más y nada menos que cinco



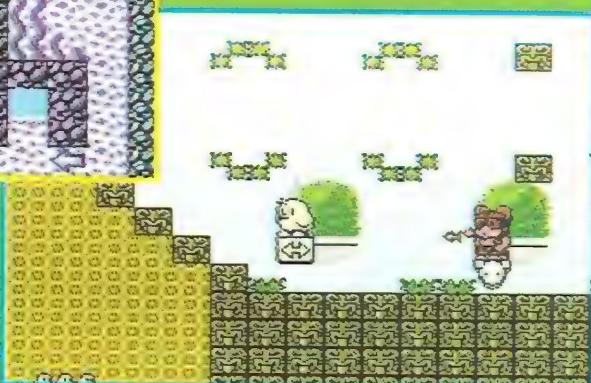
HOBBYTRUCO:
Cuando pulses el botón de pausa, un pequeño mapilla aparecerá en pantalla. Este croquis consolero te será de suma utilidad para encontrar a los kiwis.



En la pantalla de abajo podemos ver a Tiki montado en una plataforma móvil. Permanece quieto hasta el final o caerás a los cardillos.



HOBBYTRUCO: El uso y manejo de todos los tipos de globos, requiere un poco de práctica. Procura cogerle el tranquillo al medio de transporte aéreo en los primeros niveles del juego. Cuando conozcas los cuatro tipos a fondo, sabrás cuál te conviene más en cada momento.



Tiki submarinista

En algunas zonas del mapa, nuestro kiwi tendrá que enfundarse su escafandra de buzo y lanzarse a las profundidades. ¡Pero cuidado!, nuestro oxígeno se agota rápidamente y tendremos que salir de vez en cuando a la superficie para poder recuperarlo. ¡Al agua patos!, digo ¡kiwis!.

LO MAS NUEVO

HOBBYTRUCO: Aquí vemos a nuestra amiga anémona en acción.

Procura pasar lo más lejos posible de ella. En este caso, pégate a las piedras de arriba y no bajes hasta que llegues al muro, luego baja tranquilamente. ¡Sano y salvo!



HOBBYTRUCO: En la plataforma de arriba, podemos ver un libro de magia. Si eres capaz, que lo serás, de atraparlo, todos los enemigos volarán por los aires.



HOBBY
CON CONSOLAS

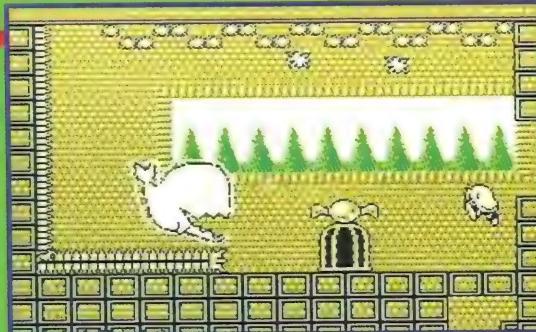
Ocean,
mis favoritos

La mano de Ocean sobre un cartucho de NES se nota a la legua. Una carátula colonista y atractiva, un planteamiento siempre original y divertido y unas cualidades técnicas que sobrepasan con creces la media.

Con Robocop 2 se volcaron en espectacularidad. Todo respondía a una idea básica: el mejor cartucho para el mejor título. La historia de los kiwis de nueva Zelanda es más humilde, pero, ojo, igual de agresiva, atractiva y bien lograda, y nos vale también como ejemplo para demostrar lo que la compañía inglesa es capaz de hacer.

Aluciné con el hombre máquina y no tengo por menos que claudicar ante un kiwi musical, rítmico y completamente enganchante.

Nikito Nipongo



grandes territorios, ciudades, cuevas, montañas y estrechos, que conforman un total de veinte fases con otros tantos kiwis que salvar. Todo ello aderezado con laberínticos niveles y cientos de plataformas al servicio de nuestras dotes saltarinas.

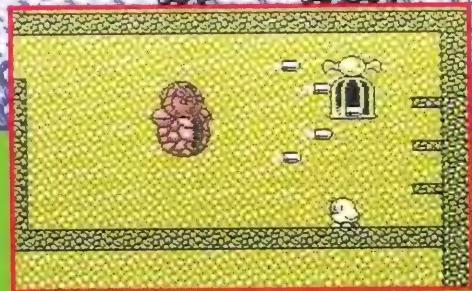
Pero no os preocupeís, las ventajas, aunque pocas, también existen en este juego, y encontraréis desde armas más potentes hasta vidillas extra, inmunidad o poderosos sortilegios de esos que eliminan a todos los bichejos en pantalla. Y muchas sorpresas más.

Igualmente, y como ya viene siendo habitual, cuando lleguéis al final de los zoológicos, unos insignes y protuberantes bestijos harán su aparición en escena, movidos por la sana y loable intención de convertiros en fosfatina amarilla y humeante.

En fin, la aventura está servida y todo está ya preparado para que nuestro kiwi amarillote viva en tu compañía la experiencia más alucinante, peligrosa y trepidante de toda Nueva Zelanda. Emociones fuertes y ajetreo variados, desde luego, no os van a faltar en ningún momento.



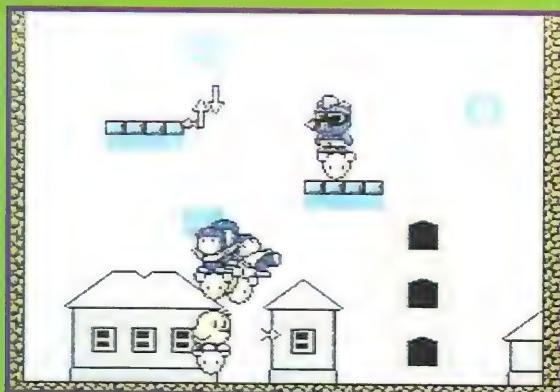
HOBBYTRUCO: A la derecha podéis ver al enemigo final de la tercera fase. La mejor estrategia en este caso es permanecer en alguna de las plataformas esquivando las balas. Ni que decir tiene que tendrás que dispararle durante un buen rato.



Globos y más globos

Este peculiar medio de transporte te acompañará a lo largo de toda la aventura. Para conseguir uno de ellos, debes arrebatarlo al enemigo, bien disparándole o bien lanzándote como un kamikaze sobre globo y enemigo juntos. Los tipos de globos son: **Globo del oso:** es el más común y pequeño tamaño. Semi lento en su desplazamiento. **Metellium:** puro helio metálico y te proporcionará un transporte muy lento pero seguro. **Del cisne:** muy rápido, pero muy peligroso. Las altas velocidades restan maniobrabilidad. **Strogoff:** si te eliminan montado en cualquiera de los tres globos anteriores, aparecerás sobre este para proseguir la aventura.





Ocean nos demuestra con este divertido título que sigue siendo la mejor compañía europea.



HOBBY
CONSOLAS

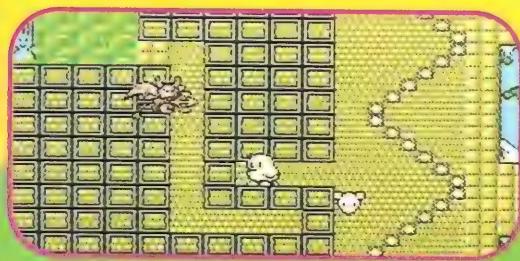
Único, bonito e indispensable.

New Zealand's story es uno de los más grandes logros de Taito en el campo de las máquinas recreativas, y por supuesto la versión para NES no podía ser menos. Ocean y el prestigioso grupo de programación Software Creations se han encargado de llevar a cabo la conversión más perfecta que haya visitado nuestra grisácea consola. Toda la simpatía de Tiki, todos los niveles, todo el mapeado, todos los poderes y todos los enemigos han sido fielmente reproducidos e introducidos vía cartucho en la todavía poderosa y entrañable NES. Si ésto os parece poco, también os diré que la jugabilidad, dificultad y adicción son totalmente recomendables para la salud de cualquier consolero con ganas de disfrutar a tope.

The Elf

El diablo Jonás

El tiempo que puedes estar en cada nivel no es infinito, amigo. Cuando aparezca el mensaje, "Hurry up", que significa algo así como date prisa, procura encontrar al kiwi correspondiente para salir del nivel. Si tardas en hacerlo el diablo Jonás aparecerá



LAS PUNTUACIONES



OCEAN + SOFTWARE CREATIONS

Nº Continuaciones: 3

Nº jugadores: 1

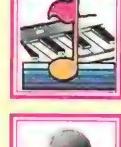
Nº de fases:

20

Dificultad: A la altura de la calidad del juego



90



89



94



93

Genial conversión de la recreativa de Taito. Super adictivo y casi, casi perfecto.

Quizás los escenarios son un poco sencillotes.

MASTER SYSTEM PLUS

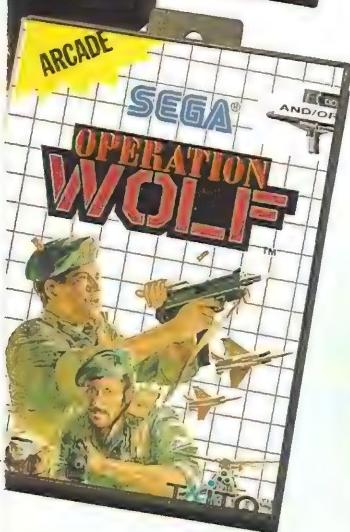
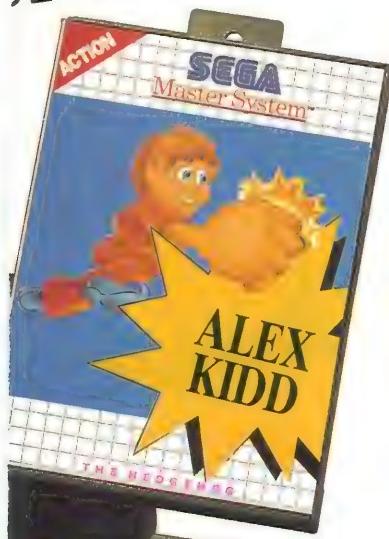
MASTER SYSTEM II + PISTOLA LASER + JUEGOS OPERATION W



16.900

M II

DOLF Y ALEX KIDD



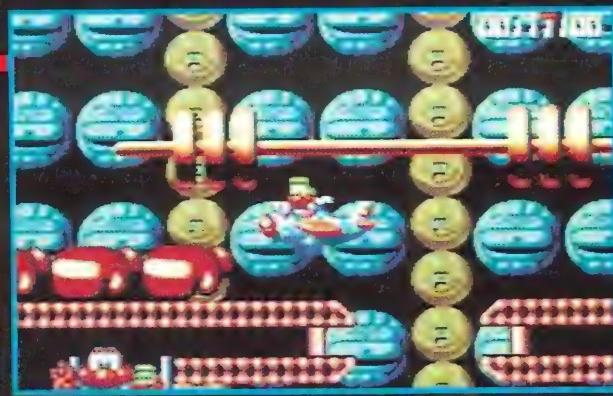
ptas.

¡HAN DEBIDO
PERDER
UN TORNILLO!



SEGA

LO MÁS
NUEVO



MEGADRIVE

JUEGO TOTAL
HOBBY
CONSOLAS

ROBOGOD



*Mi nombre es
Pond, James
Pond*

Atrapados sin salida

Nuestro objetivo consiste en recoger todas las pingüino-bombas que se encuentran repartidas por las múltiples estancias de la fábrica de juguetes de Papá Noel.

Hasta que no hayamos encontrado todos los explosivos de cada nivel, el indicador de salida no se encenderá y, por tanto, nos tocará seguir buscando como locos.





HOBBYTRUCO: En este gran juego encontrareis multitud de pantallas secretas. Arriba podeis ver una habitación llena de interesantes objetos escondida tras una muralla falsa de osos. El mejor consejo para encontrar estos lugares es intentar atravesar todas las paredes que veáis, aunque parezcan las más sólidas del mundo. La mayoría de las veces os dareis con un muro en las narices, pero otras...



HOBBYTRUCO: A la izquierda, nuestro agente Pond planea a lomos de un gracioso avioncete. Si embistes a los enemigos con la parte delantera, trasera o inferior, los eliminarás instantáneamente. Pero procura que no te den en la cabeza, o..., una unidad de energía menos. Si pierdes el avión en el enfrentamiento contra un enemigo, acude raudo y veloz a recuperarlo. Viajar en avión es el medio de transporte más seguro.

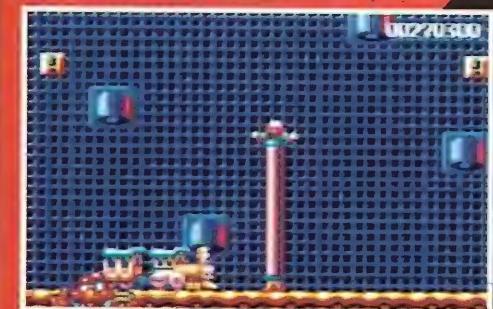
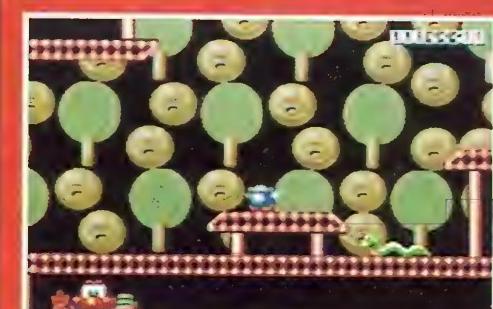
I destino de todos los niños del mundo está en tus manos! Stop. Te espero en el Polo Norte. Stop. ¡Ven pronto! Stop.

Sí, amigos, este era el misterioso y elocuente telegrama que James Pond, nuestro pez detective favorito, recibió hace unos días. Y el asunto debía ser serio, porque el mensaje estaba firmado nada más y nada menos que por... ¡el propio Papá Noel!

Pond se caló su sombrero de ala líquida, se puso su gabardina, agarró su negro maletín y partió raudo y veloz al aeroporto de Fishland. Mientras viajaba en taxi hacia su destino, pudo leer en el periódico del día una noticia que le hizo fruncir el ceño y lanzar unas burbujas de helio púrpura. Al parecer, el malvado Dr Maybe, que ya se las hizo pasar canutas en su primera aventura, se había fugado de la prisión de Bubbleburgo. Pond no tardó en relacionar la noticia con el telegrama que acababa de recibir.

Tres horas más tarde, el detective más famoso del mundo consolero, aterriza en las gélidas tierras polares. El servicio de contraespionaje esperaba a nuestro héroe en el aeropuerto para ponerle al corriente de su nueva y difícil misión.

Como había imaginado, el artífice de todos los males era el temible Dr. Maybe, quien, no contento con su repleto historial delictivo, estaba dispuesto a sorprender a propios y extraños con una nueva hazaña de increíbles proporciones: había instalado bombas de relojería en la gran fábrica juguetera de Papá Noel. Estos explosivos tenían la inocente apariencia de pingüinos



Vestido para ganar

Para esta misión, Pond va a contar con la ayuda de un traje muy especial: una coraza de acero elástica que le otorgará unas facultades realmente increíbles.

La más impresionante de todas es la que le permite alargar su cuerpo hasta límites inenarrables, lo cual le resultará sumamente útil a la hora de acceder a plataformas que se encuentren a gran altura y

a las que, en condiciones normales, no podría acceder con un simple salto. Otro de los poderes del traje consiste en que le permite agacharse y cerrarse sobre sí mismo en los momentos de agobio, adquiriendo así el aspecto de una lata de sardinas pero haciéndose totalmente indestructible.

LO MAS NUEVO

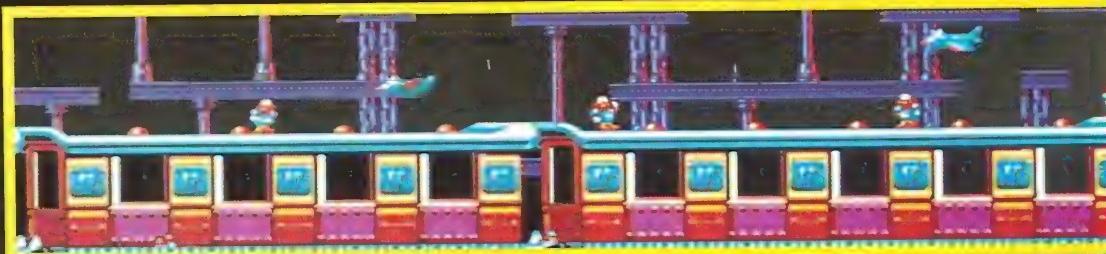
► de peluche, pero detonarían en 48 horas, causando un daño irreparable.

Así pues, amigos, si Pond no consigue recoger las bombas a tiempo, todos los niños del mundo se quedarán sin sus preciados y preciosos regalos navideños.

Al llegar a la gigantesca fábrica de juguetes, nuestro "pezpective" comprobará que existen nueve grandes puertas que le conducirán a otras tantas estancias, aunque el sofisticado sistema de seguridad que Maybe ha instalado, le obligará a recoger todos los explosivos de una sala para poder pasar a la siguiente.

Dentro de la gran factoría le esperan cientos de escenarios realmente espectaculares, plagados de miles de plataformas y habitados por innumerables juguetes de todo tipo, muchos de los cuales han sido adiestrados por el malvado Maybe para entorpecer la misión de nuestro amigo.

Afortunadamente, la habilidad y astucia de Pond, James Pond, son muy difíciles de superar...



Muchos de los niveles del juego están estructurados en forma de laberinto y pasarán bastantes minutos antes de que puedas salir de ellos. ¡Ánimo James!, el destino de todos los niños está en tus manos.

HOBBY CONSOLAS

¿Mejor que Sonic?

Atención consoleros del mañana porque os encontráis ante uno de los tres mejores juegos para Mega Drive de todos los tiempos, (quizá el mejor).

Millenium se ha encargado de realizar este juego de plataformas totalmente perfecto, impecable y merecedor de todos los galardones habidos y por haber. Prepárate para quedar deslumbrado con los mejores gráficos jamás vistos para la Mega, un mapeado realmente gigantesco y unas melodías de fábula y simpáticas como pocas.

Y esto no es todo, amigos, porque este Robocod, posee, para mi gusto, la adicción y jugabilidad más altas de todos los tiempos, incluso superiores a las del mismísimo Sonic.

A partir de ahora, el erizo celeste de Sega tiene un nuevo rival, James Pond.

The Elf



HOBBYTRUCA: Acabar con las andanzas y saltanzas de este peculiar osote de peluche, es bastante sencillo. Basta con que te subas a la plataforma que quede libre y saltes sobre él tres o cuatro veces. ¡Chupa!



HOBBY CONSOLAS

Ha nacido un héroe

El agente secreto James Pond, el único con licencia para divertir, nos obsequia con un juego impecable, adornado, tierno e incomparable. Dejando de lado a otros personajes de mayor raigambre, Pond nos obliga a recorrer sus fantásticos mundos a base de unos saltos tan espectaculares como adictivos, con unas maneras de auténtica "star" del mundo consolero.

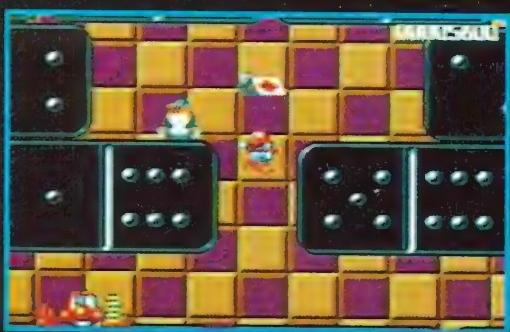
Si la primera parte pasó desapercibida, la segunda no lo ha hecho igual y ha arrasado con unos vientos multidireccionales de gráficos, sonidos y jugabilidades bestiales que no conocíamos desde hace algún tiempo.

Inconmensurable, total, digno, épico y atroz. Una pasada elitista.

J.L. "Skywalker"



Nuestro personaje se encamina como alma en pena hacia la valiosa cruz de Malta. A lo largo del juego, la recogida y utilización de objetos es vital para afrontar todas las situaciones: sombrillas-paracaídas, inmunidad, aviones, bañeras, etc...



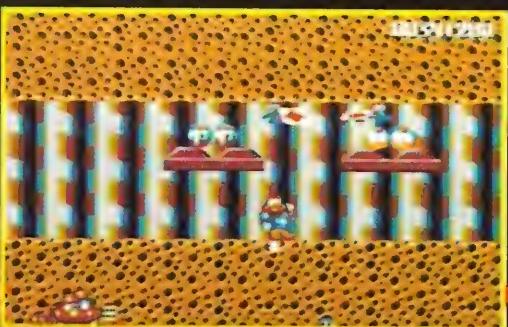
En la factoría de Papá Noel hay multitud de bombas-pinguino repartidas por todas las habitaciones. Algunos de estos artíulos de relojería se encuentran escondidos en los lugares más insospechados. ¡A investigar tocan!

Esta fortaleza se encuentra custodiada por guardianes a la más pura usanza inglesa. Para llegar a lo alto del castillo, tendrás que emplear el poder del estiramiento en tu traje especial. De esta forma, trepando, saltando y amarrándote, llegarás a la cima.



HOBBYTRUCO: el método más efectivo y rápido para eliminar a todos los enemigos que salgan a tu paso: salta, salta, pequeña langosta. Pero no te confíes, porque la mayoría de estas criaturas precisan más de un golpe para ser eliminadas.

Alguno de los objetos están situados en sitios verdaderamente conflictivos. La única forma de llegar a ellos es jugarte el pellejo. ¡Mira que aspecto tan apetitoso, tienen los pastelillos.



Armas para un "pezpective"

Cientos de agradables objetos encontrarás en los exteriores e interiores de la fábrica, esperando ser recogidos por tus caritativas manos. Los más abundantes son los que te proporcionarán puntos: bolas del mundo, hamburguesas, cafeteras, espejos, teléfonos, helados, violines, pasteles y un larguísimo etcétera.

Pero los más apetecibles e importantes son los que proporcionan poderes a James:

- **Estrellas:** las amarillas aumentan la energía en una unidad y las rojas, la reponen al completo.
- **Inmunidad:** este interesante poder te proporciona..., pues eso, inmunidad momentánea.
- **Alas:** nuestro detective estará capacitado para volar a las alturas durante unos momentos. Idóneo para coger objetos.
- **Cruz de Malta:** si encuentras este útil amuleto, una suculenta vida será añadida en tu cuenta particular.
- **Paraguas:** Te frenará de las altas caídas.
- **Calaveras:** ¡Cuidado James!, este frasquito de poción maléfica te restará energía. ¡Evítalo a toda costa!



LAS PUNTUACIONES



ELECTRONIC ARTS + MILLENIUM Nº Continuac.: 1

Nº de jugadores: 1

Dificultad: La justa



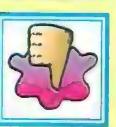
97



Gráficos, sonido y jugabilidad totalmente perfectos.



93



Que no salgas corriendo a por él.



92

95

MEGA DRIV

MEGA DRIVE + CONTROL PAD + JUE



27.900
Ptas.

VE
GO SONIC

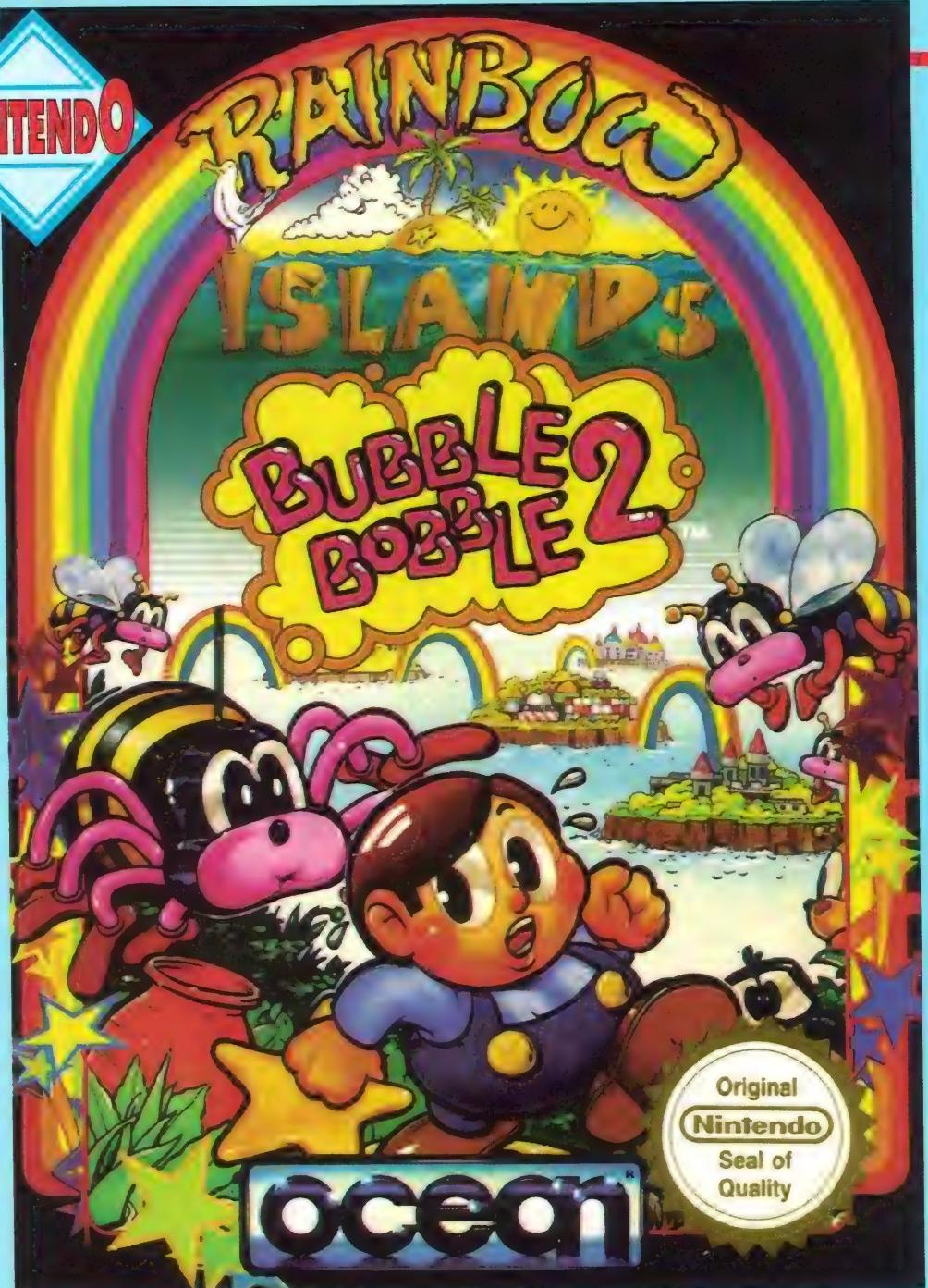
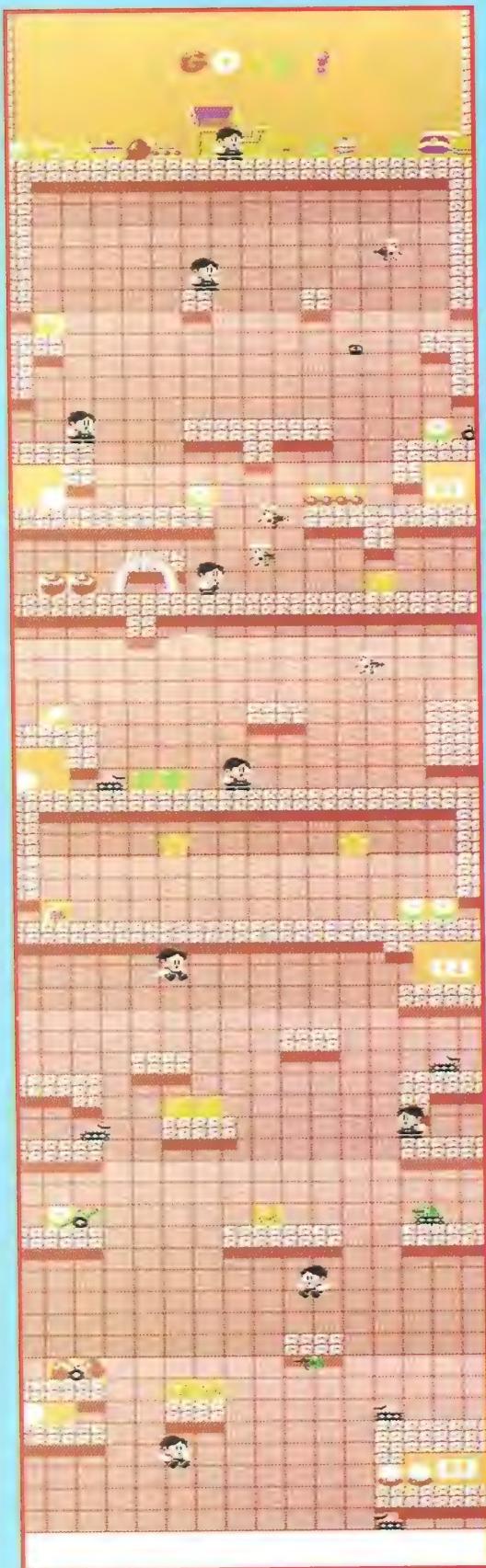


¡PARECE COSA
DE MAGIA!

SEGA

LO MÁS
NUEVO

NINTENDO



EL REINO DE LOS ARCO IRIS



El bello reino de los arcoiris está en peligro! El barón von Bubba, uno de los secuaces de la banda del super mega malísimo Shadow, ha averiguado el paradero de nuestros amigos Bub, Bob y todos sus conciudadanos, y se dispone una vez más a hacerles la vida imposible. Pero no nos pongamos nerviosos y comenzemos desde el principio. Como recordaréis, nuestros amigos Bub y Bob fueron los protagonistas de un superdivertido juego para ordenador llamado Bubble Bobble, quienes, tras superar innumerables vicisitudes y gracias a un contrahechizo mágico, consiguieron recuperar su aspecto de niños sanos de colorados mofletes. La cosa tuvo un final feliz.

Pero lo bueno nunca dura mucho, y ahí tenemos a todos los ejércitos de Shadow invadiendo las siete islas arcoirisadas y capturando malamente a sus, -hasta entonces-, alegres y pintorescos habitantes.

Por suerte nuestros amigos han podido esconderse en el interior de un guisante y pasar desapercibidos ante las tropas enemigas.

De momento ellos están sanos y salvos, pero, ¿qué será de ➤



En Rainbow Islands sólo tendremos un objetivo: ascender sin parar. Afortunadamente contamos con la ayuda de nuestros arco iris mágicos.



Poderes a todo color

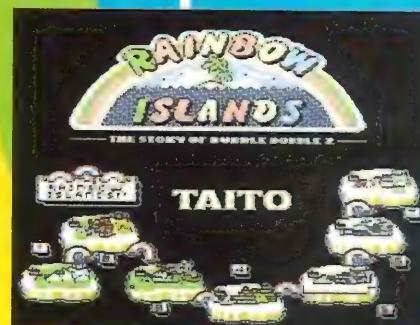
A lo largo y alto, sobre todo alto, del mapeado, podrás conseguir tres útiles objetos si eliminas a ciertos enemigos. Ni qué decir tiene que dichos items te harán la vida muchísimo más fácil.

Zapatitos mágicos: al capturar estas minúsculas botitas, nuestro personaje podrá desplazarse por la pantalla a mayor velocidad.

Poción roja: aumentará en uno el número de arco iris que puedes lanzar. Eso sí, el número máximo está limitado a tres, listillo.

Poción amarilla: este frasquillo te permitirá lanzar los arco iris a velocidades de vértigo. Muy útil, para desembarazarte rápido de tus enemigos.

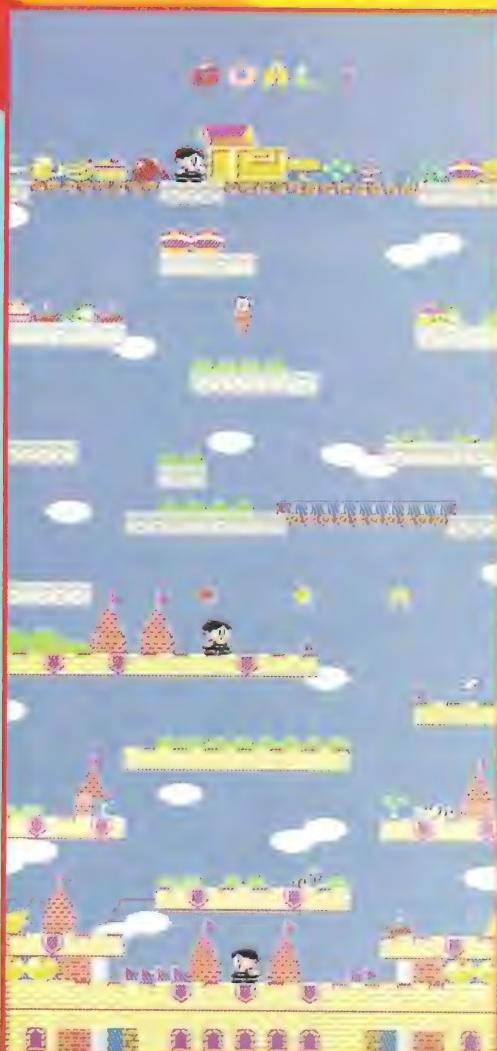
Las islas Rainbow



Este famoso archipiélago está formado por siete grandes islas, con cuatro fases cada una, y una bestia de grandes proporciones al final de cada una: una gran araña, un vampiro y hasta un helicóptero viviente.

Empiezas en la isla de los insectos, plagada de bichitos y escarabajoides de todo tipo.

Luego viene la isla de la batalla, llena de helicópteros, tanques y demás ingenios logísticos. Luego vendrá el islote de los monstruos, vampiros y hombres lobo, la isla de los juguetes, la isla del mundo de Arkanoid, Doh, la de los robots y por último la isla del Dragón, último valuarte del malvado Shadow.



LO MÁS NUEVO

► todos sus amigos?, ¿cómo conseguirán echar a los invasores de su, antaño, tranquilo reino de colores?

¡Manos a la obra, Bub y Bob, la misión no es nada fácil, pero estamos seguros de que podéis conseguirlo!.

Y así se incia esta historia en la que nuestro objetivo va a consistir, nada más y nada menos, que en reconquistar las famosas islas y derrotar a todos y cada uno de los múltiples enemigos que saldrán a nuestro paso, incluídos ¡cómo no!, los imponentes guardianes que encontraremos al final de cada islote.

Las islas tienen una estructura vertical, y nuestros esfuerzos deberán concentrarse en ir ascendiendo poco a poco hasta llegar lo más alto de cada fase. Para ello nos ayudaremos de unos arco iris que iremos lanzando y de las múltiples plataformas que pueblan este colorista mundijuego en el que, como ya nos tienen acostumbrados los señores de Ocean, reina, ante todo, la diversión.



A vuestra derecha podéis ver el primer mundo de la isla de los monstruos. El mayor peligro en esta isla será la aparición traicionera de vampirillos y la presencia agobiante del conde Drácula. Durante la difícil ascensión por ese tétrico paraje, procurad no separar la mano del disparador o pereceréis bajo las garras enemigas.



Con el agua al cuello...

El reloj también juega en Rainbow Islands, pues si tardas en alcanzar la cima, la marea subirá hasta cubrir la isla por completo. Procura llegar arriba en el tiempo que te indican, o de lo contrario... glu, glu, glu...

HOBBY CONSOLES

Y el arco iris brilló en la NES

Como gran admirador, conocedor y disfrutador de esta gran leyenda arcadiana llamada Rainbow Island, he de decir, con la mano en el corazón, que la versión Oceánica se ha quedado en un tris de conseguir la conversión perfecta del mito arcoirisado de Taito. Casi todo el encanto y emoción del original ha sido capturado en este cartucho, el cual, no contento con incluir uno de los mejores juegos de todos los tiempos en su interior, ha sabido añadirse, para gozo de todos, el colorido, el mapeado, la acción, y lo que es más importante, la impecable jugabilidad de una de las máquinas recreativas más geniales de la última década.

Ocean nos ha sorprendido una vez más y ha creado otro cartucho legendario, tan legendario y bonito como el propio arco iris.

The Elf

Joyas, cofres, comestibles y demás items de valor

Múltiples son los objetos que podrás encontrar a través de tu viaje turístico por las islas afortunadas: frutitas, hamburguesas, hortalizas, bebidas, poderes y también las valiosas joyas cristalinas. Estos preciados objetos harán su aparición cada cierto tiempo y tras eliminar a determinados enemigos. Si eres capaz de recoger las siete joyitas de diferentes colores, conseguirás..., ¡una magnífica vida extra! ¡Ah!, por cierto, el color de la joya depende de la parte de la pantalla donde elimines al enemigo que la transporta.

Y ya que hablamos de objetos, cuando llegues a lo alto de la isla, un gran cofre bajará de los cielos y con grandes recompensas. ¡Procura cogerlas todas!



HOBBY CONSOLES

Ser o no ser

He ahí la cuestión. Divertirse o pasar de placeres. Tu máquina elige. O se lo monta a lo grande en las islas del arco iris o se entretiene con cualquier otra superchería que encuentre a bajo precio. Y no hay más.

Si es lista y tiene un dueño al que le mole el intraguloso de los niveles de ascendencia vertical, las melodías rítmicas y el trasiego de lo fácil que se va haciendo imposible, también lo hará. Porque esto no es cuestión de gustos, es cuestión de principios.

O tienes a Rainbow Islands, y te dedicas a esclarar, lanzar arcos de colores y gozar de su desarrollo original, o no lo tienes y te quedas más fuera de onda que Georgie Dan.

El Consolero Enmascarado



HOBBYTRUCO: Cuando suba la marea, despréocúpate de todo lo que te rodea y céntrate en lanzar arco iris para utilizarlos como escaleras.

De todas formas, no te asustes mucho, porque el nivel de agua sube más despacio de lo que parece.



Aquí vemos a nuestro amigo Bub, asediado por la presencia de dos furibundos camioncetes.



HOBBYTRUCO: Los enemigos de la isla de los monstruos son de lo más pesado que puedes encontrar en el cartucho. Para desembarazarte fácilmente de ellos, estudia sus movimientos y formas de ataque. Los más rollo son los vampiros, Draculin, los hombres lobo y los esqueletos saltarines.

HOBBYTRUCO: Cuando llegues al final de los niveles o elimines a uno de los poderosos guardianes, un gran cofre bajará de los cielos. Si ves que no te da tiempo a atrapar todos los objetos que arroja, lanza un arco iris y luego salta sobre ellos, ¡conseguirás todo!.



LAS PUNTUACIONES



Arcade

TAITO + OCEAN

Nº jugadores: 1 ó 2

Nº de fases: 28

Dificultad: Como encontrar los extremos del arco iris.



84



82



88



La originalidad de su desarrollo.



Los gráficos no son todo lo buenos que nos gustaría.

87

GAME GEA

PLUS

CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO SONIC + ADAPTADOR C. EL



BASIC

CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO COLUM



19.

SEGA

R

ECTRICA

22.900
ptas.

NS

,900 ptas.

***¡HABRA QUE
DARSE PRISA!***



LO MÁS

NUEVO

NINTENDO

LA ERA DE LA MAGIA

WILLOW



Su vida había sido de lo más normal hasta que el Gran Mago de la tribu de los Nelwins le pidió que salvara al mundo de las malignas zarpas de la hechicera Balmorda. Fue un momento muy delicado. Y aunque a primera vista le pareció algo imposible de aceptar, no dudó en pararse a pensar sobre las posibilidades de triunfo. Su vida o la del mundo. Y examinó los pros y los contras.

Sabía, por ejemplo, que a lo largo del recorrido podría pedir información a otros personajes, como los Brownies, recoger armas, magia, escudos u otros objetos de valor, y también estaba al tanto de que las hordas adiestradas por la malvada bruja le acecharían en cada recodo del camino. Empate a problemas, de momento.

Si aquello no era de por sí suficiente, contaba además con dos buenos alicientes. Por un lado, la hija de la oscura nigromante, Sorsha, debía ser separada de su madre para evitar que el mal venciera, y por otro, la Gran Bruja del bien, Fin Raziel, debía recuperar, mediante un potente hechizo, su forma humana. ▶



HOBBYTRUCO:

Este fantasma es algo especial, ya que si no corres hacia la salida de la pantalla rápidamente, éste puede lanzarte un hechizo que te convertirá en cerdo.



En algunas casas seréis recibidos con los brazos abiertos, en otras, en cambio, se os contarán relatos que ampliarán vuestro conocimiento acerca de los horrores provocados por la Bruja Balmorra.

El camino será tortuoso y el número de enemigos que os van a acechar, infinito. Algunos pasajes del trayecto se verán infestados de árboles que, si bien en un principio parecen inofensivos, se tornarán peligrosísimos cuando abran sus abominables bocas y te escupan con algún hechizo maligno.

HOBBYTRUCO: corred lo más rápido que podáis hacia la salida de la pantalla y sin mirar hacia atrás para ver lo que hacen.



HOBBYTRUCO: Este escorpión de monte, muy abundante en la fauna terrorífica del jueguito, es fácil de matar. No tenéis más que impactarle unas cuantas veces en su pechera a la vez que os protegéis con vuestro potente escudo. Atención a esto último porque dependiendo del escudo que poseáis, vuestra resistencia a sus impactos será mayor o menor.

La aventura, género bastante olvidado en el mundo de las consolas, va a alcanzar altas cotas de popularidad gracias a este divertido y original título para NES.



HOBBYTRUCO: Para entrar en este o en otros castillos, deberéis haber realizado antes alguna misión de vital importancia en la historia. De lo contrario, el guardián os impedirá el paso.

Las calaveras son otro detalle adictivo del cartucho. Estas os quitarán bastantes puntos de energía y los embates con los que atacan pueden llegar a ser totalmente implacables.

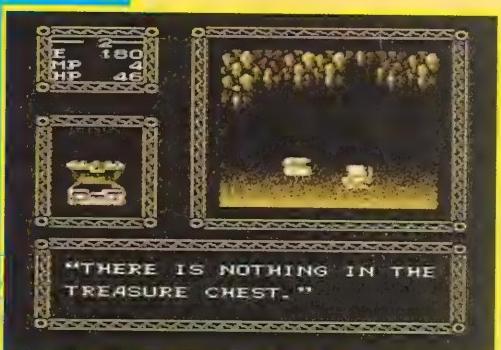


PERSONAJES PARLANCHINES

A lo largo del recorrido tendréis contactos con numerosos personajes, los cuales, se encargarán de daros diversas ayudas. Unos os señalarán el camino a seguir, os darán alojamiento para recuperar energía o simplemente os narrarán patéticos relatos sobre las fechorías de la Bruja Bavmorda y toda su cohorte de malintencionadas bestias.

Otros en cambio os pedirán una serie de objetos sin los cuales continuar la aventura será tan difícil como imposible.

Por ejemplo, y en el caso de Fiz Raziel (La Bruja del Bien), debéis realizar una determinada acción antes de poder devolverle su apariencia humana.



Una aventura clásica para NES

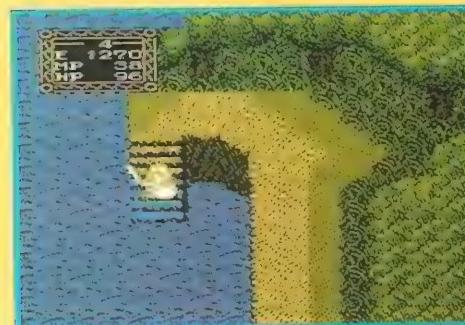
Olvídalo por un momento, amigos de NES, de arcades explosivos, juegos deportivos y simulaciones quinedurescas, olvidadlo todo porque aquí llega Willow. Y con él, todo el saborcillo añeo de las aventuras clásicas que de nuevo ha vuelto a ser protagonista de vuestra activa consola, eso sí, con unos gráficos mejorados, unas buenas melodías y alguna que otra dosis de acción de interesantes proporciones arcadísticas. Con un gran mapeado, una buena cantidad de objetos, armas, hechizos y docenas de lugares que visitar.

Vaya, todo un buen ejemplo de cómo se debe hacer una aventura, larga, interesante y completa. Si quieres aventurarte con un juego distinto, pruébalo con Willow, te gustará.

The Elf

HOBBY CONSOLES

LO MÁS NUEVO



En este cartucho, que sigue con bastante fidelidad el desarrollo de la película que le da nombre, encontraremos también algunas interesantes dosis de arcade.

Los laberintos:

A menudo deberéis adentraros en intrincadas cavernas donde, si no andáis con cuidado, podréis perderos con cierta facilidad. En la mayoría de estas cavidades se encuentran un buen número de cofres, las cuales os proporcionarán todos los objetos y elementos necesarios para que vuestra avance en la historia sea, cuando menos, fluido.

En algunas cuevas, incluso, os será indispensable llevar un objeto para entrar, y en el caso particular de uno de los puentes, no podréis atravesarlo sin un amuleto.

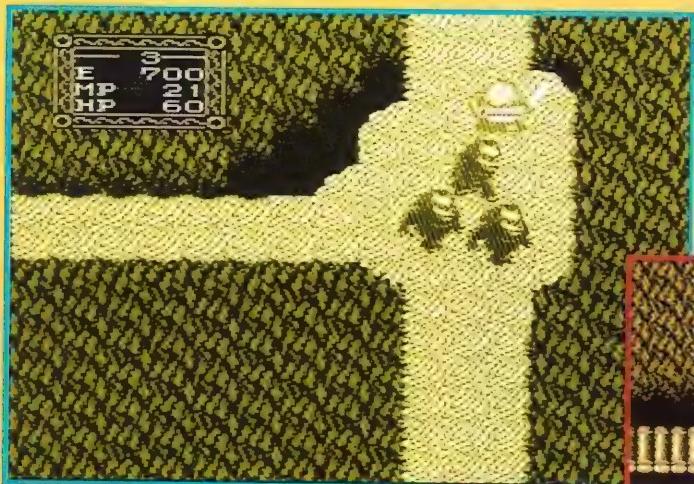
El mejor consejo para que no os perdáis en las cavernas es ir dibujando, en una hoja cuadriculada, el recorrido que estéis realizando. Así nunca os perderéis, e incluso, el propio conocimiento del itinerario, os hará vivir con más intensidad la aventura.



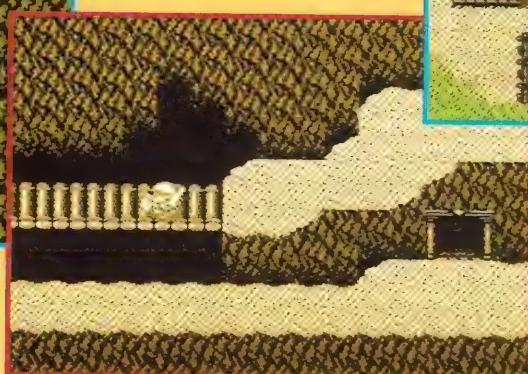
► Y alguien tenía que velar por todo, ¿no?

Este es a grandes líneas el desarrollo de Willow, una aventura con ciertas dosis de arcade que rememora todas las situaciones de la gran película que le da nombre y que no pretende defraudar en absoluto a los seguidores de su clónico cinéfilo. Será por esa razón, suponemos, que el cartucho de Capcom se lo ha montado a lo grande -siempre se deben respetar títulos sagrados-. Un sin fin de pantallas, peligros, personajes, idas y venidas y lugares ancestrales repletos de magia pueden serviros de ilustrativo ejemplo.

Pero no penseís que Willow es de los frenéticos dispuestos a todo. Que va, más bien es de los tranquilos preparados para aceptar vuestras ideas, sin que en ellas se tenga porque echar de menos la acción de una buena espada o un hechizo completo. Vamos, que lo conjuga todo. Incluida la interacción con un amplio número de personajes, el diálogo, aunque sea con las manos, y la capacidad de raciocinio, que es algo que se debería buscar en todos los programas. Que luego os lleváis a engaño...



Los Trolls son unos seres tremadamente asquerosos que perturbarán vuestro camino en más de una ocasión con espeluznantes ataques, los cuales pueden dejarlos sin energía en menos que escribimos estas líneas. Y no es broma...



En esta casa, y en otras muchas, seremos recompensados por nuestro heróico comportamiento con una renovación de todas nuestras fuerzas.

Las brujas del bien esparcidas por el mapeado, en cambio, se encargarán de recargarnos las fuerzas mágicas que nos acompañan.

FIN RAZIEL es uno de los puntos fuertes de la historia. Sin este animalillo no podréis enfrentarlos con plenas posibilidades de triunfo contra la Bruja Badmora.

Pero ojo, pues ella se encuentra enclaustrada en una gruta al otro lado del lago y, además de encontrarla, deberemos devolverla su estado humano. Recordadlo: "... un simple hechizo no es capaz de devolverla a su estado natural, hace falta algo más..."



Si os pudiérais imaginar el mapa que el cartucho posee, os asustaríais de tal manera que es muy posible que salierais corriendo por la puerta y no volviérais hasta que las ranas criaran pelo. Esto no es más que un botón en la chaqueta del tío Lucas y toda la imaginación que plasmó en este bonito relato. Nuestro único consejo es que os adentréis sin miedo...

HOBBY CONSOLAS

En defensa de la videoaventura

Rebañando toda la esencia del celuloide, Willow nos adentra en un mundo de magia y diversión sin tener en cuenta cultura, raza o estereotipos pasados.

Amasado sobre la base de la más pura aventura, nos demuestra que coger y recoger no es tan aburrido como nos han querido pintar nuestros más allegados familiares. Y menos cuando se añaden factores como los diseños bien definidos, marcos medioambientales de varias orografías y el sinfín de avisados enemigos que obstruirán tu camino, y parte de tu mente, a la de los gráficos, el sonido y las cinco mil partidas. No apto para corretones y sí muy recomendable para todo aquel con añoranzas mastodónticas.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES

CAPCOM

Nº jugadores: 1

Dificultad: Obliga a pensar.

Nº Continuaciones: Infinit.
Nº de fases: 1 Mundo.



Aventura



70



77



83



El extensísimo mapeado y lo divertido que puede llegar a ser.



Tardas algún tiempo en cogerle el gusto.

75

LO MÁS NUEVO

¡¡Cómo me sube!!

HOBBY

Adictivo, pero repetitivo.

Elevator Action es el prototipo de juego para Game Boy: claro, sencillo y directo. Pertece a esa clase de cartuchos con los que te pones y, aunque en principio puedes pensar que es un poco tonto, cuando te quieres dar cuenta estás más picado que Jesús Gil contra Mendoza, tratando como loco de entrar en todas las puertas y salir de una ¡#¡# !! vez de ese maldito edificio que se te resiste.

Sin embargo, consolistas, tampoco quiero llevaros a engaños. El juego engancha y es divertido, pero no es precisamente un canto a la variedad y a la calidad gráfica. Está bien, pero tampoco es como para tirar cohetes...

El consolero enmascarado.

Aquí llega nuestro arriesgado héroe. Miles de pasillos, puertas, escaleras, mafiosos le aguardan impacientes.



ELEVATOR ACTION

TAITO

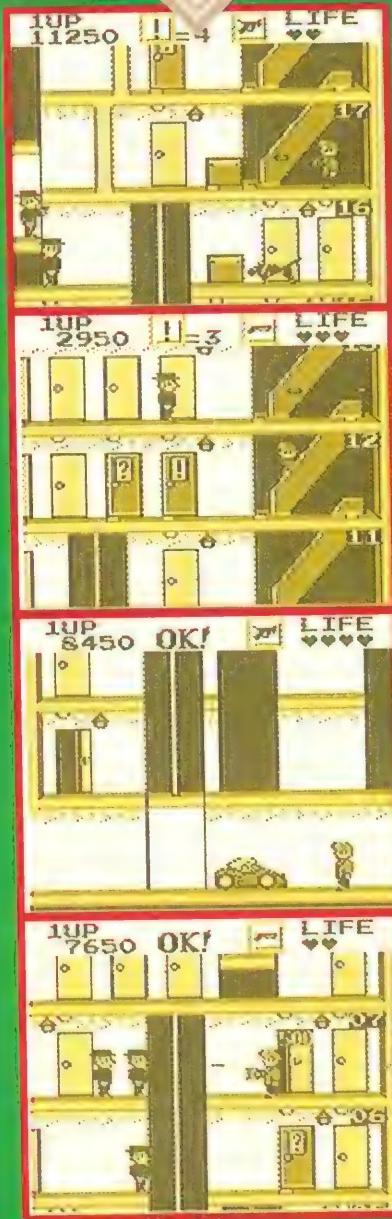
a filosofía de la Game Boy parece que la tenemos ya bastante clara: jugar en cualquier parte, a cualquier hora y con un juego que consiga que nos resulte imposible apagar la consola. ¿De acuerdo, no?. Pues este Elevator Action viene a ser un buen ejemplo de todo esto. Y lo es porque su desarrollo es simple, -

movernos por un edificio entrando en las puertas y disparando contra los enemigos de turno-, y su capacidad de enganche es directa.

Lo demás, eso de que estamos en una base secreta y que tenemos que buscar unos discos valiosísimos, no deja de ser un adorno. Lo que realmente importa es que deberemos recorrer todos los pisos de diferentes edificios y entrar en unas puertas de las que obtendremos, además de los famosos disquitos, diferentes tipos de armas, puntos y vidas extra. Igualmente, de estas puertas surgirán sin parar unos mafiosos que no dejarán de dispararnos ni por un sólo instante y unos peligrosos perros que no pararán de perseguirnos hasta que nos hayan hincado sus afilados dientes.

Para acabar diremos que el elemento principal de este cartucho es el ascensor, -lógico-, artefacto éste que nos llevará constantemente de arriba abajo y de bajo arriba por estas interminables marañas de puertas y pasillos.

GAME BOY



LAS PUNTUACIONES



TAITO

Nº jugadores: 1
Dificultad: Relativa

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: En la gran ciudad hay muchos edificios...



59



Las primeras partidas



60



La justa calidad técnica



75

70

Lo QUE



SE LLEVA

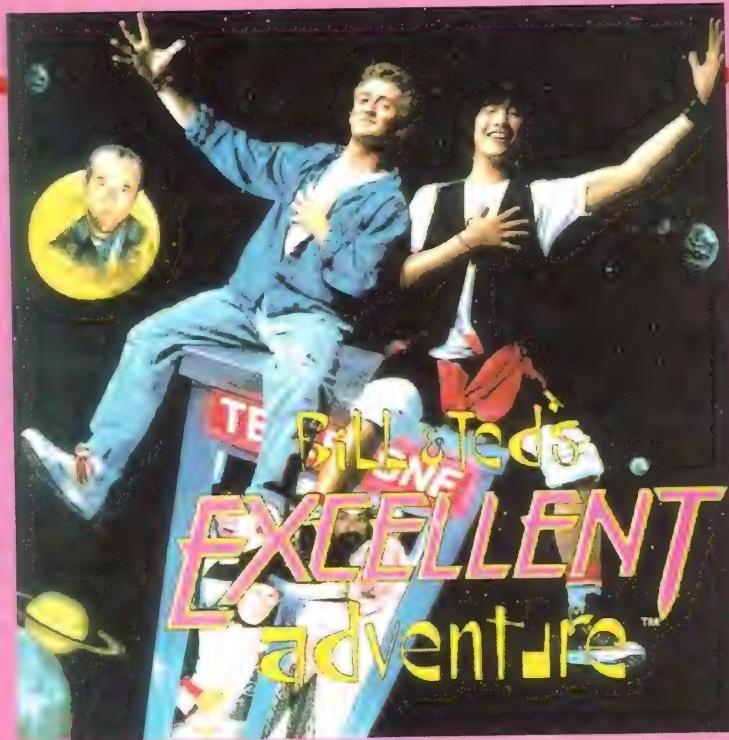
Nintendo®

LO MÁS
NUEVO

LYNX

BILL & TED'S Excellent adventure

Esto sí que es viajar



Viajes en el tiempo, difíciles lecciones y exámenes a vida o muerte son los elementos que desencadenan el argumento de este cartucho protagonizado por dos rockeros de pelos largos que deben afrontar, sin tener ni idea, claro, un examen final de historia.

Como quiera que estudiar, está claro, no lo van a hacer de una forma voluntaria, los guionistas han optado por ofrecer a los dos musicómanos unos viajes a través del tiempo con la excusa de rescatar a ciertas personas. ¡A ver si así aprenden algo!.

Les llevarán a Egipto, a la Inglaterra de la Edad Media, al Oeste pistolero, a Roma, a Grecia... en fin, que se darán un buen paseo por las épocas doradas del mundo pasando todo tipo de peligros al tiempo que descubren la historia de la humanidad.

En el juego aparecerán una cabina de teléfonos, notas e instrumentos musicales, gentes de la época y paisajes típicos de cada lugar. Y todo esto, por supuesto, sin olvidar a los miles y miles de enemigos a los que tendremos que tranquilizar con nuestras bellas melodías.

En resumen, que nace, aunque parece que no con muy buen pie, un nuevo género, la videoventura musical. Veremos.



Nuestros dos amigos se verán inmersos en una aventura en toda regla, es decir, de esas en las que -como bien puedes ver en este dibujo-, tendrán que encontrar las llaves adecuadas para abrir ciertas puertas o usar determinados objetos en el lugar adecuado.

HOBBY
CONSOLAS

¿Egipto?, más bien parece Méjico

Siento deciros, Lynxeros, que si esperáis de esta película reconvertida un juegozo de los de aupa, ya podéis iros quitando los pájaros de la cabeza. El caso es que la idea es buena y el cometido de Bill y Ted como buscadores de notas musicales e instrumentos para librarse de sus enemigos, se me antoja de lo más atractivo y original. Pero a la hora de la verdad, nada de nada.

¿El fallo? Os lo diré: la perspectiva aérea, mala, y los gráficos, mal definidos.

Eso sí, los efectos de viaje a bordo de la cabina son más fantásticos que Ana Obregón y ésto es lo único que se salva en todo un juego que en su conjunto no pasa de mediocre.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



ATARI

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: no te matan, pero nunca llegas a cogerlo todo.

Nº Continuaciones: infinitas

Nº de fases: muchos mundos.



Aventura

La originalidad de los auténticos protagonistas:

las notas e instrumentos musicales.



65



70



68

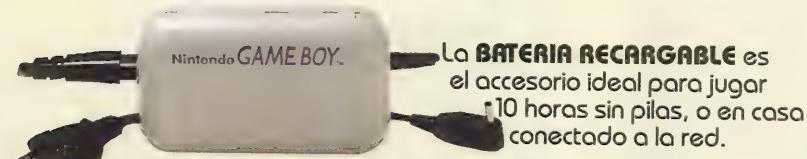


Perspectivas, gráficos y dificultad.

69



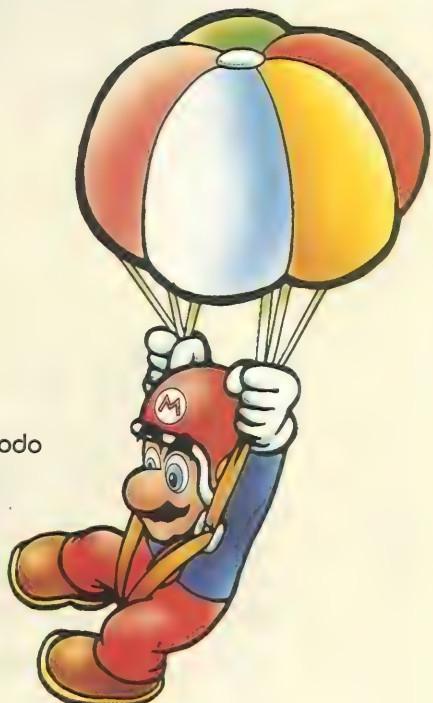
GAMEBOY es lo que más se lleva. La auténtica consola portátil que incluye auriculares, cable Game Link TM, 4 pilas y el superéxito Tetris.



BATERIA RECARGABLE es el accesorio ideal para jugar 10 horas sin pilas, o en casa conectado a la red.

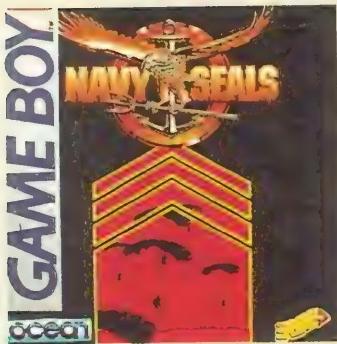


LIGHT BOY es luz y lupa, todo en uno. Para jugar en la oscuridad ¡y con pantalla doble!



MUCHOS...

JUEGOS

**NAVY SEALS™**

El comando de las fuerzas especiales U.S. NAVY SEALS en su misión más arriesgada.

**THE SIMPSONS™**

Ayuda a Bart y a Lisa a escapar de los peligros que encierra su campamento de verano.

**SHADOW WARRIORSTM**

Lucha con los nuevos Ninja Gaiden "Shadow". Fuentes de energía secreta, la cuerda "Ninjaku" y el arte de la rueda de fuego te acompañarán.

**SUPER R.C. PRO-AM™**

Estás en línea de salida con tres coches más: derrapes, manchas de aceite, curvas espeluznantes, bonificaciones. (De 1 a 4 jugadores).

**WWF SUPERSTARSTM**

Experimenta la emocionante acción de la lucha libre de la WWF, desafiando a sus cinco superestrellas.

¿ALGUIE

**TERMINATOR 2™**

El destino de la humanidad está en tus manos, destruye Sky Net y consigue tu objetivo.

**MEGA MAN™**

Te esperan continuas ráfagas de disparos y 6 niveles de malignos laberintos. ¿Lograrás acabar con ocho androides diferentes?

**CASTLEVANIA™**

El Conde Drácula amenaza en tu GAMEBOY. Con tu látigo místico tendrás que superar todas las fases antes del enfrentamiento final.

**KUNG-FU MASTER™**

Los brazos y piernas de Bruce Lee son por sí mismos armas letales. Domina su técnica y acaba con el malvado "Daddy Long Legs."

ERBE

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

Todos los títulos de juego, y personajes aparecidos en este anuncio
Los signos TM, ® y © en los juegos y personajes son propi

FENOMENALES



BOULDER DASH™
Cuatro mundos, laberintos, desafíos y nada menos que ochenta escenarios sembrados de diamantes de incalculable valor.



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™
Tú y tus tortugas favoritas debéis rescatar a la reportera April.



THE RESCUE OF PRINCESS BLOBBETTE™
Blob y Earth-Boy vuelven para liberar a la encantadora Princess Blobette de las garras del malvado Alquimista Antagonista.



THE HUNT FOR RED OCTOBER™
Tú eres el Capitán Ramius al mando del submarino soviético RED OCTOBER. Tú misión: pasarte a USA. Acción, espionaje y suspense para tu GAMEBOY.

'N DA + ?



ROBOCOP™
Tú eres Robocop. Supera las diez emocionantes fases y elimina al enemigo.



DUCK TALES™
Recorre con Scrooge Mc Duck cinco laberintos llenos de acción con pantallas secretas y trampas.



R-TYPE™
Sólo tú, pilotando la Aeronave Espacial R-TYPE, puedes salvar al Planeta Azul de Bydo y su banda de mutantes.

GOLF	TURRICAN	PROXIMOS LANZAMIENTOS
TENNIS	DOUBLE DRAGON II	ADDAMS FAMILY
NINTENDO WORLD CUP	SUPER MARIO LAND	HOOK
F-1 RACE	WIZARDS & WARRIORS	TINY TOONS
SOLAR STRIKER	GARGOYLE'S QUEST	PROBOTECTOR
PINBALL: REVENGE OF THE GATOR	GHOSTBUSTERS 2	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2
BURAI FIGHTER DE LUXE	DRAGON'S LAIR	SKATE OR DIE
PACMAN	BATTLETOADS	CASTLEVANIA 2
BUBBLE BOBBLE	TERMINATOR 2	SNEAKY SNAKES
DYNABLASTER	FORTIFIED ZONE	SNOW BROSS
BOXXLE	ELEVATOR ACTION	MICKEY MOUSE
KUWIK	THE BUGS BUNNY CRAZY CASTLE	PAPER BOY 2
NBA ALL STAR CHALLENGE	SOLOMON'S CLUB	MARBLE MADNESS
THE AMAZING SPIDERMAN	DR. MARIO	
CHOPLIFTER II	ALLEYWAY	

GAMEBOY



ERES UN FENÓMENO

**LO MÁS
NUEVO**



**¡Esto es
un infierno!**



HOBBY CONSOLAS

Un matamarcianos colosal

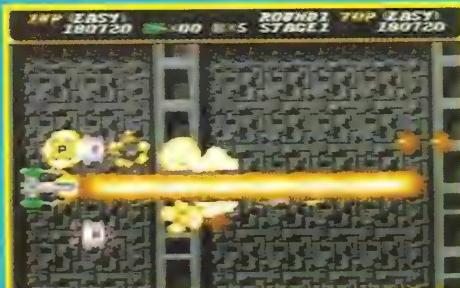
Tan claro como el agua y sin tapujos de ningún tipo, Hellfire colmará todas y cada una de nuestras partidas con ese sabor de las cosas maquineramente bien hechas.

Gráficos que exceden la puntuación permitida o efectos auditivos de muy buena factura, son las recomendaciones que ejecuta de ésta y aquella manera sin miedo a revoluciones extrañas. Por ello, el programa nos prepara un caldo de jugabilidad extrema cuyo resultado es un masacramarcianos de resultados galácticos. Lógico.

Allá tú y tus gustos, pero si quieres pasar un rato atroz, desde luego no tienes más que conectar tu cerebro a este cartucho y volar.

Remediablemente total. Interminablemente colossal.

J.L. "Skywalker"



El "Hellfire"

Esta superpotente arma es la que da nombre al juego. Y no es de extrañar, pues su efecto destructor se presenta absolutamente demoledor. El único inconveniente que tiene este "Fuego del Infierno" es que no podemos hacer uso continuamente de él, ya que se agota en muy poco tiempo. Afortunadamente se nos presentarán ocasiones para regenerarlo.



Abajo podéis ver tres instantáneas del segundo nivel. Como veis, nuestro variado armamento deberá ser utilizado de todas las formas habidas y por haber. Esta es la única manera de poder acabar sano y salvo nuestra casi imposible misión.



Alexia, año 2998 después del holocausto térmico. El Imperio Super Mech está adueñándose de toda la galaxia, y sigue devorando estrellas, quasars, agujeros negros y todo lo que salga a su paso. La Federación Galáctica ha agotado todas las medidas de seguridad posibles, pero nada ni nadie puede hacer frente a la prepotente nebulosa devoradora de vida. Todo parece llegar a su fin, y la humanidad espera, indiferente ya, su triste y fatal destino:

perecer bajo la poderosa y aniquilante artillería de Super Mech.

Pero en algún lejano lugar de la gran ciudad, una figura humana examina, linterna en mano, los archivos de aeronaves y cazas de reconocimiento del último siglo. Parece interesado en un antiguo proyecto del que nunca se supo nada, el asunto Sylphide Plus Hellfire, (vaya nombrecito ¿eh?).

Al parecer, el poder destructor de esta poderosa nave era tan ➤

La poderosa nave Biomech, será el punto de partida de todas tus misiones. Cuando salgas de su interior, empieza a rezar todo lo que sepas.



HOBBY TRUCO: Ante esta desesperada situación, la mejor opción es el fuego diagonal en todas direcciones. Acabarás con todos en un abrir y cerrar de ojos.



LO MAS NUEVO



► enorme, que nunca se dieron datos exactos de ella ni de su paradero.

El personaje furtivo se guardó los documentos y salió raudo del edificio. Instantes después, examinaba los documentos y horas más tarde se personaba en los hangares semiderruidos de la Federación Galáctica.

Allí estaba la nave Sylphide, rodeada de un gran halo de misterio y semi cubierta con unas polvorrientas lonas. La figura penetró en la carlinga, consultó por última vez los planos y pulsó ceremoniosamente el botón de ignición. Los motores rugieron con un estruendo apoteósico, las luces de la nave iluminaron el lugar y la cara del piloto mostró una sonrisa fría y calculadora. Sylphide se elevó unos metros, se activaron los motores horizontales, y rauda y veloz partió hacia el espacio exterior.

Como habrás adivinado, tú eres el piloto, y Sylphide tu nave. Tu destino: atravesar seis niveles plagados hasta arriba de invasores alienígenas y destruir todas las defensas tanto móviles como inmóviles. Tus posibilidades de éxito son casi nulas, pero con un hábil y lógico uso de tus armas, es posible que incluso llegues a sortear a los tres o cuatro primeros enemigos.

Quizá algún díala humanidad agradecerá tu gran entrega. Pero posiblemente será ya demasiado tarde...



La nave Sylphide acaba de atravesar uno de los pasajes más conflictivos de todo el juego. Pero no os preocupéis, la emoción crecerá cuando os enfrentéis al faraón Mephisto un poquito más a la derecha. ¡Cuidado con el sarcófago!

Objetos valiosos



En exclusiva para vuestras ávidos ojos, os presentamos la lista completa de ítems y ayudas varias que nos propone Hellfire:

- **Speed up:** incrementa la velocidad y movilidad de tu nave.

- **Letra B:** bonus y puntos extra para tu exiguo score.

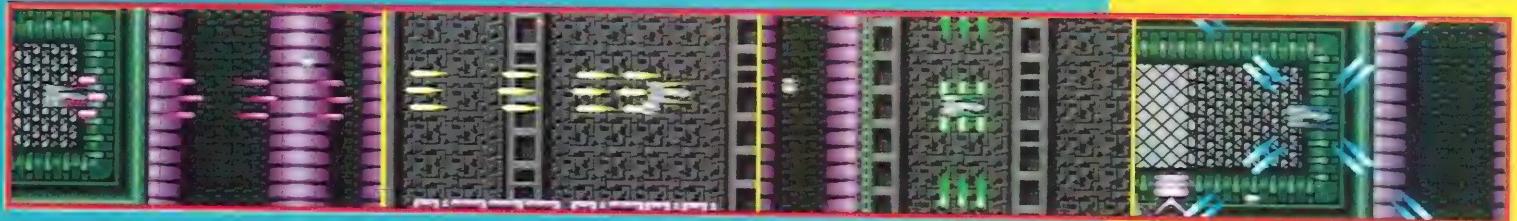
- **One up:** seguro que ya sabéis que es una vida extra.

- **Escudo:** este interesante ítem proporciona inmunidad a la nave, pero sólo soporta un disparo enemigo, al segundo, ¡plas!.

- **Gyroscope:** un amigo lejano de la galaxia acompañará a Sylphide y se avanza automáticamente sobre cualquier enemigo que se acerque con malas intenciones. es decir, todos. Infinito.

- **Hellfire:** ¡bien!, esta capsulilla de donará un poder Hellfire más.





En el nivel cinco, el mayor peligro lo crea el propio decorado. Permanece atento a las paredes de granito estelar y te ahorrarás muchas desgracias.



HOBBYTRUCO: Abajo véis en directo uno de los lugares más difíciles del segundo nivel. El mejor arma que podéis utilizar es la diagonal multidirección.



Sólo para hábiles

HOBBY CONSOLAS

Los enamorados Mega Drivers de los buenos shoot'em ups están de enhorabuena: el gran Hellfire por fin ha llegado a nuestras consolas.

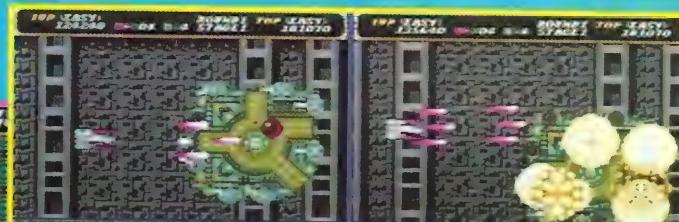
Maestro entre maestros, -tan bueno y divertido como pocos, pero difícil y competitivo como ninguno-, este gran cartucho no posee los mejores gráficos de todos los tiempos, ni tampoco la mejor música, pero contiene la jugabilidad, adicción y dificultad más alta del sagrado género de los mata marcianos.

Ni los más expertos pilotos pueden imaginar lo costoso que es avanzar por las poco hospitalarias tierras del Hellfire. Pero tampoco recordarán algo tan espectacular y adictivo como lo que se encierra en este insigne cartucho.

The Elf



HOBBYTRUCO: Para destruir al guardián del primer nivel, tendrás que disparar multitud de veces la bola de energía que contiene en su interior. La sabia utilización de las armas puede acabar en unos cuantos segundos con las andanzas del enemigo.



Sylphide y su armamento

La nave Sylphide está equipada con el armamento más sofisticado de toda la galaxia, y con la simple pulsación del botón B del control pad, podrás seleccionar la dirección de los disparos en el momento que quieras. Según el tipo de disparo elegida, la nave tendrá un color.

Los cuatro colores y posibilidades son:

1.- **Rojo.** Disparo delantero horizontal: es el arma utilizada por defecto y la típica y tópica de las naves espaciales. Empléalo en condiciones de batalla normales.

2.- **Amarillo.** Disparo trasero horizontal: Sylphide dispara hacia atrás y como puedes imaginar es sumamente útil para contrarrestar ataques por la retaguardia.

3.- **Verde.** Fuego vertical en dos direcciones. La nave disparará hacia arriba y hacia abajo. Utilizaló para destruir cañones, armas y otros objetos dañinos de la parte superior e inferior de los niveles.

4.- **Azul.** Disparo diagonal y multidireccional: esta útil posibilidad permite a nuestra naveceilla disparar en las cuatro diagonales a la vez. Empléalo en situaciones apuradas y claustrofóbicas.

LAS PUNTUACIONES



Matamarcianos

NCS Y TOPLAN

Nº jugadores: 1

Dificultad: La más alta de todos los tiempos.

Nº Continuaciones: 10 ó 20

Nº de fases: 6



84



75



95



Acción increíble y adicción total.



Extremadamente difícil.
Sólo para expertos.

94

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™
LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO.

¿PUEDES RESOLVER
TANTA DIVERSIDAD?



SISTIR ENSION?



SUPER MARIO BROS™ (AVVENTURAS)

 SPACO, S.A.

Distribuidor exclusivo para España
Tels.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74

KUNG FU (ACCION)



AIRWOLF™ (ACCION)



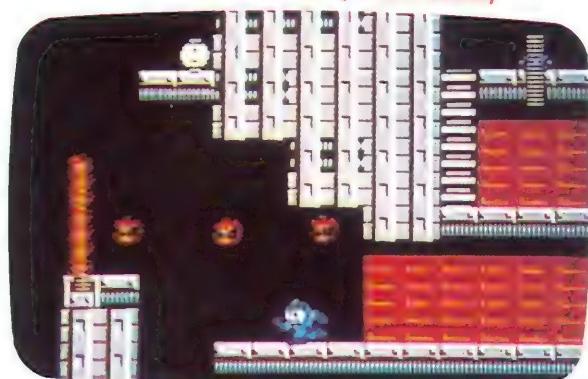
BLUE SHADOW™ (AVVENTURAS)



SUPER MARIO BROS II™ (AVVENTURAS)



AVVENTURE OF LINK ZELDA II™ (AVVENTURAS)



MEGAMAN II™ (ACCION)

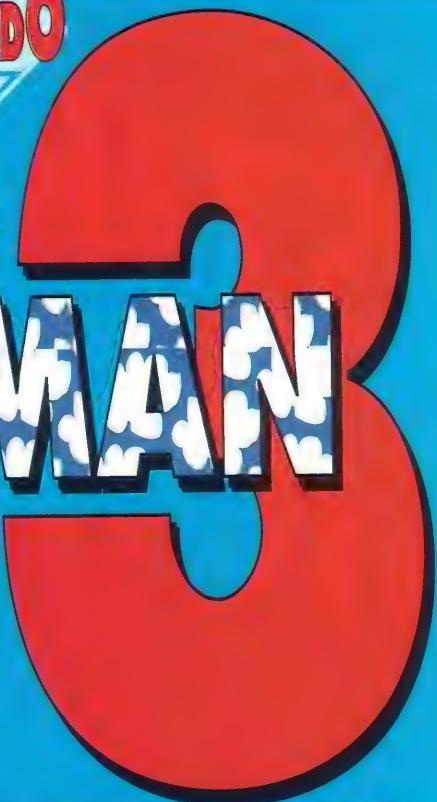
RYGAR™ (AVVENTURAS)

**LO MÁS
NUEVO**

El Gran Héroe Celeste



MEGA MAN



Arriva podéis contemplar algunos de los múltiples escenarios que recorreremos en compañía de Mega man. Como véis, la variedad de éstos es increíble, igual que la del tipo de peligros a los que deberemos enfrentarnos.

Las hazañas de los doctores Wright y Willy en el difícil campo de la cibernetica eran conocidas en todo el globo terráqueo: no en vano habían creado juntos al increíble Mega Man, el mayor logro conseguido hasta la fecha en el terreno de los androides.

Sus primeros experimentos tuvieron un gran éxito, pero las posteriores creaciones no salieron tan bien como se esperaba y el doctor Willy, enloquecido por el fracaso, reprogramó a todos los androides con fines maleficos. Todos las metálicas criaturas obedecieron a Willy...

Los años han pasado y el doctor, afortunadamente, ha recobrado el juicio. Pero, ¡ay!, los últimos robots que Willy creara antes de sanar, han cobrado vida propia y están atormentando a toda la humanidad. Afortunadamente los sabios se han dado cuenta y han corrido ráudos y veloces a llamar a..., ¡Mega Man!.

Así, en esta nueva misión, nuestro héroe deberá derrotar a ocho androides de agresiva apariencia: Magnet Man, Snake Man, Needle Man y otros cinco mendrugos de hojalata caustica. Pero, además de a estos grandes rivales, nuestro simpático amigo tendrá que enfrentarse a infinidad de peligros en forma de trampas, robots, armas programadas y demás objetos que, a medida que le vayan poniendo a él las cosas más difíciles, te las irán poniendo a ti más divertidas. Ya lo verás.

HOBBY
CONSOLAS

Un prodigo para Nintendo

Otro de los hijos pródigos de la familia Nintendo, asoma por tercera vez sus antenas ante la apacible masa jugadora.

Sin desvincilar el mito del maligno despiadado, el hombrecillo de brazos tomar, resalta una y otra vez que acción no hay más que una. Se quiera o no se quiera.

Para ello nos prepara un refrito de condimentados gráficos, pantallas sorpresivas y remediables sonidos FX, que se interna sin vergüenza a través de nuestras pupilas y oídos agradecidos.

Una salvajada de adicción encumbría hasta cotas de "allegro molto" el resto de interpretaciones pixeladas, convirtiéndolo en un acierto destinado a mitómanos de Mario o apocalípticos de poca monta. ¡¡¡ Tres hurras por el Megaman!!!

J.L. "Skywalker"



HOBBY CONSOLAS

Qué difícil es ser héroe

La sorprendente e interminable saga de *Mega Man* ha vuelto a nuestra *NES* con una espectacularidad y dificultad dignas de una tercera parte. Todo el encanto de los otros capítulos Megamaníacos resurge con más fuerza que nunca y nos brinda unos aspectos visuales, sonoros y jugables de escándalo arcadiano.

Los gráficos han sido mejorados y los escenarios del juego son muy, muy bonitos, al igual que ciertos enemigos, -de simpática apariencia-, que os obligarán a esbozar alguna que otra sonrisa.

Y ¡cómo no!, la dificultad del juego también ha sido aumentada un poquito más, convirtiéndole en uno de los cartuchos más complicados y competitivos de los últimos tiempos.

Una nueva obra maestra protagonizada por este carismático e inolvidable personaje.

The Elf



Este simpático grupo de androides será el responsable de todos nuestros quebraderos de cabeza. No te preocupes... ¡sólo son ocho!

Rush, el perrillo

Nuestro valiente perro estará dispuesto a ayudarnos en el momento que sea preciso y mientras su energía, recargable, lo permita.

Rush tiene tres útiles facetas:

1. Rush RC: se convierte en un útil trampolin para alcanzar lugares altos.
2. Rush RM: nuestro can pasa a ser un submarino que nos permitirá sobrevivir bajo el agua.
3. Rush RJ: el avión perruno, el cielo es el límite.



La saga *Mega Man*

La serie de *Mega Man* es posiblemente la segunda en popularidad y fama en Nintendo. Buena prueba de ello es que en EEUU ya ha salido la cuarta parte y, según dicen, se está preparando la quinta.

En todos los títulos se nos plantea el mismo esquema, destruir androides sin parar, pero lo que hace a esta serie casi inigualable es la gran originalidad de sus gráficos y, sobre todo, su enorme dificultad, que nos engancha desde la primera hasta la última pantalla.



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

CAPCOM

Nº jugadores: 1

Dificultad: Mega difícil al cubo.

Nº Continuaciones: Infinit.

Nº de fases: 8



Rush RC

90



Rush RM

89



Rush RJ

94



Muchos, variados y super bonitos niveles.

Puedes elegir cualquier nivel para empezar.



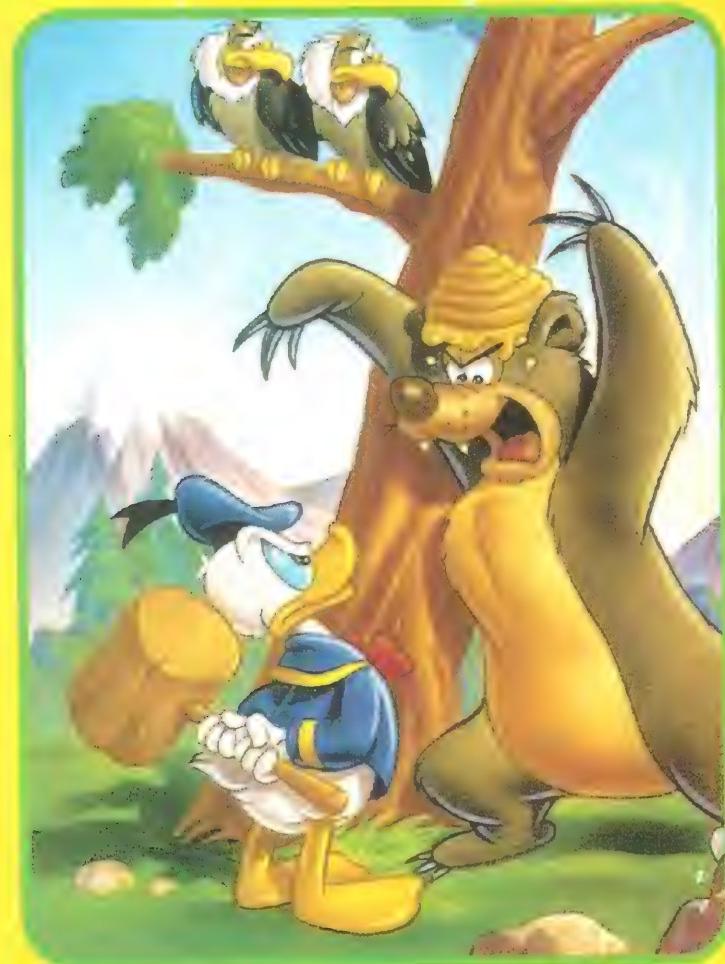
Una dificultad supina y suprema.

93

LO MÁS

NUEVO

The Lucky Dime Caper Starring DONALD DUCK



La historia se repite. Tal y como ocurría en la versión Master System, la familia Pato vuelve a romperse. Sin monedas de la suerte y sin sobrinitos. Otro gallo canta a la bruja, que sigue haciendo su Agosto a su costa.



HOBBY
CONSOLA

La mejor versión

Las comparaciones sólo son odiosas cuando los productos comparados se parecen en algo. Jamás lo podrán ser si los juegos que se examinan son prácticamente iguales. Es el caso. El Donald de la Master y el de la Game Gear respiran por los mismos poros. Ni la trama, ni el argumento, ni la música, ni por supuesto la aventura distan ni un ápice de lo que ya repasamos en nuestro anterior número.

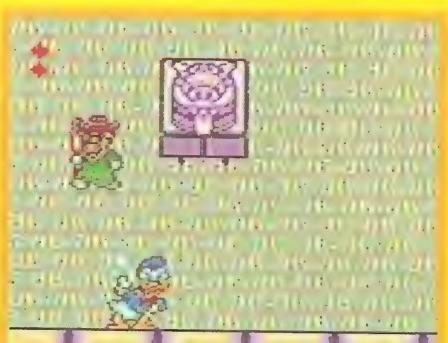
¿Qué es lo que tiene esta última versión para colocarse por encima de la antigua? Fácil. Sólo con un par de partidas se pueden observar detalles como que los gráficos parecen más limpios, la jugabilidad ha aumentado, los colores son más nítidos y el ambiente te transporta un poquitín más al lugar de cada hecho. Y todo gracias a la Game Gear. Una buena consola.

Giancarlo Vialli

Si sois asiduos lectores a la mejor revista del mundo -ésta-, ya estaréis al tanto de las aventuras de Donald. Tanto en Megadrive como en Master System. El aventurero de 16 bits a lo Indiana, por un lado, y el sencillo y siempre convincente Donald y sus sobrinos, por otro. Versiones diferentes para juegos distintos que en el fondo contaban con el Pato para animar la cosa. Con estos antecedentes no era muy difícil imaginarse que la última aventura del plumífero estaba plenamente en ciernes. Sólo quedaba saber si la personalidad del Quack iba a ser suplantada, recreada, imaginada o copiada en su traslado a la Game Gear. Sólo, porque en realidad suponíamos que en cualquiera de los casos el pato era el pato y ningún tratamiento podría perjudicarle.

La versión GG está ya aquí. El título no deja dudas a nadie. Se llama exactamente igual que su clon de Master System. Y no es todo. El desarrollo, los objetivos, los personajes, la acción son simplemente idénticos, y a no ser que contemos como diferentes algunos cambios en la estructura de las fases, sobre todo en los escenarios, no hay detalle que no nos recuerde al Pato de la Master.

De todas formas, por si hay alguno que no se ha enterado de qué va la movida, vamos a intentar recordarlos a grandes rasgos la cita del mes pasado

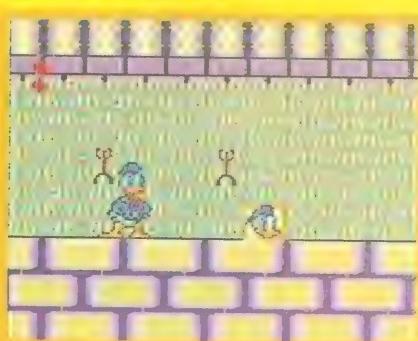


Donald suele volverse así de expresivo por dos cosas. Una, que le hagamos esperar en exceso. Y la otra, que un bichejo le ataque por la parte de la pluma sin que siquiera le haya dado tiempo a verle.



con uno de los patos más carismáticos del soft, Donald.

Resulta que la bruja Magica ha secuestrado a los sobrinitos y se ha llevado consigo las monedas que Gilito les había regalado. Como no había otro más cercano ni el guionista estaba dispuesto a arreglarlo, a Donald no le quedaba otro remedio que vestirse de rescatapatos y lanzarse en busca de sus sobrinitos. Pero con paciencia, ¿eh?, porque si por una de esas casualidades el pato logra su objetivo, aún tendrá que hacer frente a las tres monedas robadas y a la batalla final contra la bruja en una séptima fase prometedora.



Aunque no son muy abundantes en esta aventura, cuidaos siempre de los enemigos. A poco que os desconcentréis puede aparecer un gran pajarraco por el horizonte o un pez, y amargaros la vida.

HOBBYTRUCO: Si queréis salir bien parados no agotéis la posibilidad del salto, y utilizad el arma, siempre es más seguro.



HOBBY

Un Donald a cámara rápida

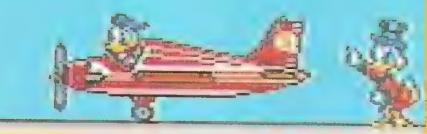
¡Por fin! Ya era hora de que los programadores de Sega se dieran cuenta de que la Game Gear es una máquina muy potente y nos sorprendieran con una versión del Pato Donald verdaderamente rápida y dinámica.

Y no es por comparar, pero los gráficos, escenarios y demás han sido mejorados con respecto a la anterior versión, y adaptados a las posibilidades gráficas y sonoras de la portátil, al igual que la suavidad y rapidez del scroll. Pero, ojo, no os emocionéis mucho amigos, al fin y al cabo el esquema, desarrollo y emociones van a ser los mismos, o al menos muy parecidos a los que habéis seguido en Master System.

En fin, que no es el mejor destino consolero para este atractivo personaje.

Nikita Nipongo

Comienza el rescate. Allá, en el continente americano, esperan mil y un peligros. Leones, peces, pájaros y otros simpáticos individuos. Y los sobrinos. Así que, a hacer de tripas de corazón y a culminar el trabajo



LAS PUNTUACIONES



Aventura

SEGA

Nº jugadores: 1

Dificultad: De rescatar a los sobrinos no pasas.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 7



80



81



85



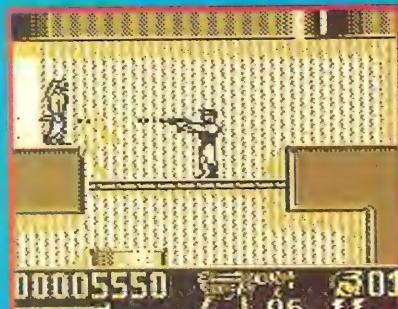
La limpieza, el color, el brillo y... Donald



En la variedad...

84

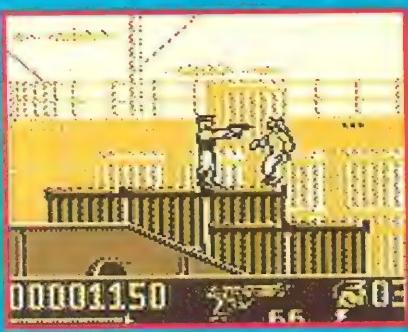
LO MÁS NUEVO



El nivel de dificultad del cartucho rebasa con creces el límite razonable, aunque ésto no limitará en absoluto los miles de partidas que vais a dedicar al rescate de los rehenes, seguro.

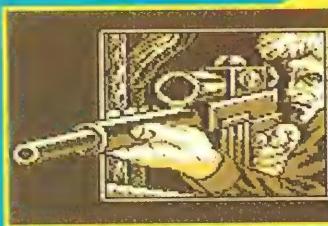
HOBBYTRUCO:

No os fiéis de la habilidad de los enemigos de las primeras fases, porque más adelante comprobaréis cómo éstos saltan y os persiguen de una manera inteligente.



El Francotirador:

Este especialista, miembro como tú de los Navy Seals, es el encargado de seguirte a todas partes y regalarte unas balitas cuando las necesites. Es tan fácil como pulsar "Select". E igual de imprescindible.



HOBBY CONSOLAS

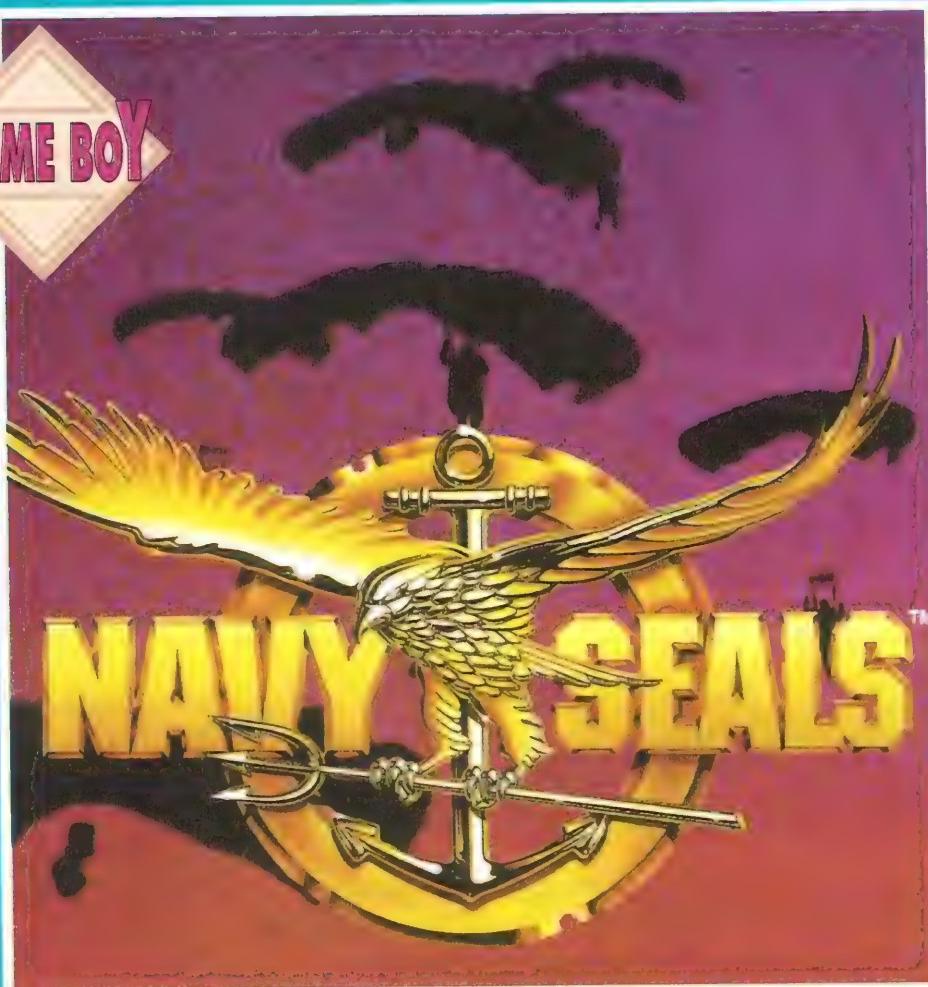
Acción sin filosofías

Si la película NavySeals no llegó a estrenarse en España fue seguramente por el planteamiento antiárabe que la recorrió de principio a fin. En otro momento este inconveniente no hubiera tenido "la menor" importancia, pero con una guerra en ciernes, cualquier propaganda no habría hecho más que empeorar las cosas.

Afortunadamente, ni la Game Boy, ni los videojuegos, ni nosotros, entendemos de estas cosas. Un enemigo es un enemigo sea cual sea su raza, color, sexo o marca de vaquero, y por tanto hay que eliminarle. Y punto. De muy poco vale clamar al civismo cuando los gráficos son fantásticos y toda la acción se incluye en un cartucho con el que podemos desfogar a tope nuestras tensiones acumuladas. Y el que intente buscarle a ésto otros significados, es un pedante.

El consolero enmascarado

GAME BOY



Un Rescate de Élite

V a parecer que nos repetimos un poco, y es verdad. Pero tenéis que estar de acuerdo con nosotros en que tanta guerra y tanta lucha contra el mal va a acabar por destrozarnos no sólo los dedos y pad's de control, sino también la paciencia consolera del buen héroe que todos llevamos dentro.

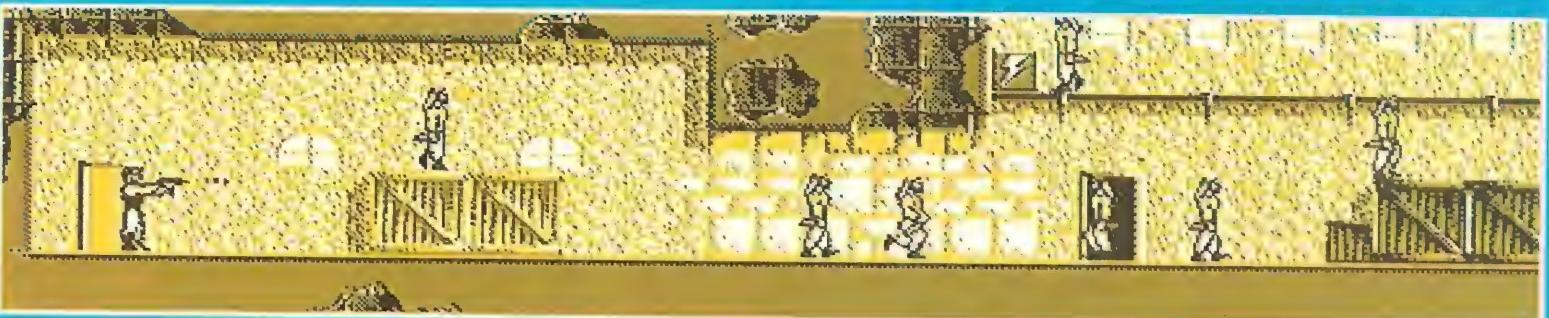
Pero bueno, cuando los juegos son de la calidad del que tenéis en este momento ante vuestros ávidos ojos, no cabe duda de que se puede hacer una excepción.

En esta ocasión, la siempre genial Ocean nos invita a revivir la historia de aquella película en la que -como algunos recordaréis-, un grupo de terroristas raptaba a unos pacíficos ciudadanos que sobrevolaban en helicóptero una de las ciudades más "tranquilas" del mundo: Beirut, y cuyo rescate se le encomendaba al grupo de élite Navy Seals, es decir, tú mismo y tus colegas de clase, por ejemplo.

Y así se inicia este cartucho en el que nuestro objetivo no se reducirá solamente a avanzar por los pasillos de la base de los terroristas aniquilando informalmente a todo moro o cristiano que nos pida la hora, sino que, al mismo tiempo, deberemos recoger bonus, puntos o mejoras en nuestro arsenal bélico, misiones éstas que harán que el juego nos resulte un poco más variado y, al tiempo, divertido.

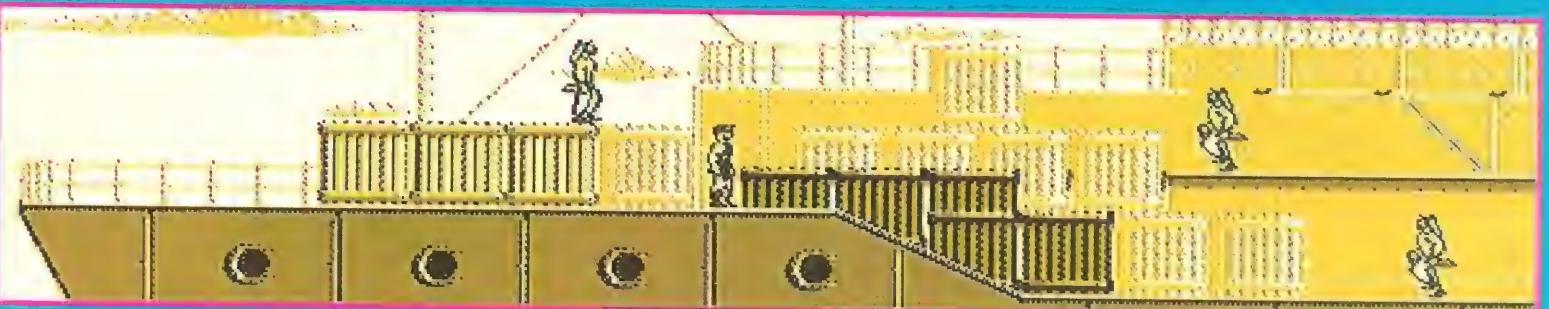
Un desarrollo clásico que no tiene vuelta de hoja pero que presumiblemente acabará agraciando a cañonazos a toda la gran familia de la pantalla verde.

Y ahora, a ver qué dicen al respecto nuestros sapientísimos comentaristas...



El sistema de alcantarillas de Beirut espera en la fase 4 a nuestro héroe con muchas sorpresas. Techos que se desprenden, multitud de enemigos que surgen desde cualquier agujero o fosos claveteados son el aperitivo de una carrera en pos de la captura del cabecilla de la organización.

El barco ha sido el medio de transporte elegido por los terroristas para sacar de oriente próximo todo el arsenal de armas que guardaban en la capital. Los intrincados camarotes y sus infestadas zonas de seguridad han de ser superadas con éxito si quieras acceder a la fase 5 y última.



A lo largo de las cinco fases podrás conseguir todo tipo de ayudas, las cuales van desde reponer la munición o energía, hasta conseguir armas más sofisticadas.



006650 2000

Hobby

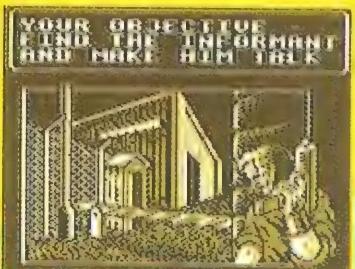
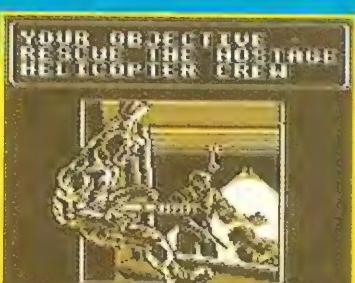
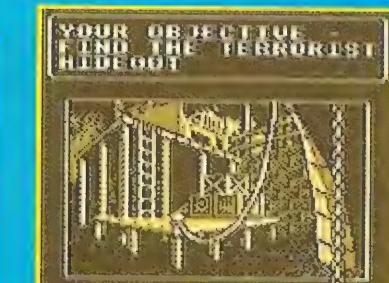
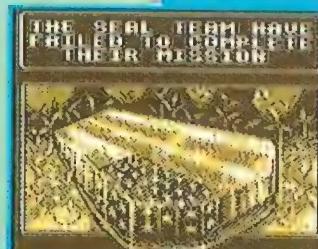
Un poco escaso, pero enganchante

Sueños avalados por película y demás integridades musulmanas acompañan a este desembarco épico dotado unas fases que se quedaron un poco cortas por obra y gracia de cualquier hechizo o hachazo de alguna mente oceánica.

Aún así, el juego engancha por sus jugablonas maneras, las cuales despiertan el sentido más bonito que puede existir en todo consolomano: la diversión.

Un cartucho que te coge por sendos lados y te obliga a despedazar hasta el último pixel de sus bonitas pantallas o desmenuzar hasta la última nota de sus magistrales melodías. Y todo ello redondeado por la siempre loable misión de rescate.

J.L. "Skywalker"



LAS MISIONES

Encontrar la guarida de los terroristas, rescatar a los rehenes del helicóptero siniestrado, descubrir el arsenal de misiles anti-aéreos "Stingers", y adentrarse por el sistema de alcantillado para capturar al cabecilla de la organización, serán cuatro de las cinco misiones que deberás cumplir a toda costa.

LAS PUNTUACIONES



OCEAN

Nº jugadores: 1

Dificultad: Tan justa como suficiente.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 5



78



85



80



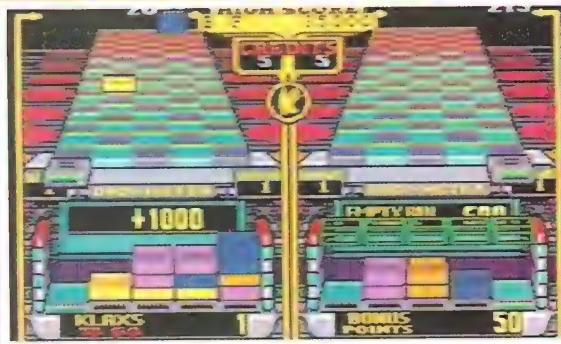
La adicción y las sensacionales melodías.



Cinco fases son pocas fases.

82

LO MÁS
NUEVO



Bloques
locos,
mentes
locas

HOBBY CONSOLES

Respeto al máximo

La experiencia me ha enseñado que los grandes títulos no deben esperar de las grandes máquinas más que fidelidad. Cuando se tienen entre manos Klaxes así, ni siquiera la Megadrive debe intentar poner nada de su parte -ni guitarlo-, tan sólo mostrarlo como tal. Al fin y al cabo Klax no es un juego tan difícil de llevar a ningún sitio. Quizá incluso sea de los más convertibles. Con seguir la idea y vigilar la puesta en escena valdría. En Megadrive, excepto las comparsas digitalizadas que animaban el cotarro -sustituidas por 108 sonidos diferentes-, todo es igual. Va rápido, es difícil, hay que mantener las reglas y aguzar el ingenio. Pero, ¿y el mérito? Habrá que buscarlo. Seguro que lo hayáis, sólo que cada cual donde lo busque.

Giancarlo Vialli

KLAX

Exactamente igual que
ocurría en el resto de

Klaces, el decorado de fondo va cambiando a medida que pasáis de nivel. Muy bonito, sí, pero hay que hacerse cinco waves para variar un poco el panorama. ¿Podréis?



Para alcanzar la fase 11 todo lo que tenéis que hacer es seguir al pie de la letra las instrucciones que de la propia máquina al comenzar cada nivel. Y por supuesto dominar, claro.



El modo de doble jugador que ofrece Klax es de lo más independiente. Mientras el klaxero de la izquierda se anda en la primera fase, el de la derecha puede haberse metido ya en faenas superiores.



Para que un juego de esos que encasillamos en el grupo de inteligencia pueda considerarse a la altura del TETRIS, debe cumplir un requisito ineludible: la compatibilidad. Mientras sólo uno de los sistemas más importantes del videojuego no sea capaz de disfrutar con el desarrollo de un producto rompedor, jamás podrá estar a la altura de los consagrados. Ni aunque en su territorio sea el mejor.

Klax va cogiendo onda. Como Tetris, empezó en una máquina recreativa y poco a poco le fue cogiendo el ritmo a eso de provocar. A la gente le gusta todo lo que signifique picar su habilidad mental y Klax, por ser hijo adoptivo de quien era, entró muy pronto en su órbita. De la máquina pasó a los ordenadores, y triunfó igualmente. Pero a lo grande. La fidelidad de la conversión y lo completito a nivel técnico que se mostraba fueron argumentos sobrados.

Ahora, la revolución del Puzzle intenta abrirse paso en el mundo de las consolas. Comenzar en Megadrive es toda una garantía de triunfo, y estar avalado por sus autores originales, TENGEN, otra aún más indiscutible. El listón no ha bajado en absoluto. A pesar de no contar con efectos sonoros especialmente sabrosos, el Klax consolero respeta sus principios originales. Las piezas siguen bajando por el rodillo, el mando las sigue recogiendo y la idea de "puzzlear" permanece de igual forma. Sólo que con más SOLERA.



Wave = Nivel. Por si queréis empezar desde el principio, en una fase intermedia o casi, casi donde los expertos ya hacen aguas. A vuestro antojo queda.

HOBBY CONSOLES
Bueno,
sencillo y adictivo

Soberana y sobradamente conocido, otro juegucillo ladrillista de inigualable sabor a máquina nos obsequia a pasos agigantados con sus andanzas consoleras.

Bien hecho, sin más, este Klax nos recuerda, por su perfección realizadora a otra versión existente para la portatilera Lynx; por sus gráficos y buenorros scroll, y por unas esmeradas digitalizaciones sónicas que seducen, con comodidad, a todos aquellos quintos y sextos sentidos que la muchedumbre posea.

Pero aún siendo una gran conversión, sigo pensando, y tal vez oliendo, que la Mega Drive fue hecha para otros menesteres de mayores correrías jugables y espectacularidades visionantes. Y no quiero poner ejemplos.

J.L. "Skywalker"



Examinad a fondo cada portal antes de comenzar. Sobre todo estas. Así sabréis qué debéis hacer y qué truco(s) podéis usar.



LAS PUNTUACIONES



TENGEN

Nº jugadores: 2

Dificultad: Depende de tu dominio sobre otros Klaxes.



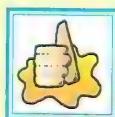
80



75



88



Nº Continuaciones: 21
Nº de fases: No son pocas.

El respeto por la idea base y la participación de los auténticos creadores.



El haberse olvidado de algunas voces y los infundados prejuicios sobre los puzzles.

86

LO MÁS NUEVO

Un día en la vida de los Picapiedra



HOBBYTRUCO: Si queres ganar a Pablo, no le pases de velocidad y apura hasta la última gota la curva de la bola.

HOBBY CONSOLA

Un juego algo "prehistórico"

Con algunas lagunas y con ciertas dificultades de fondo, los Picapiedra se presentan en el intrincado mundo consolero.

Y, ¿qué decir ante tal osadía? Pues que su cartucho gráficamente posee vistosidades coloristas y redondados diseños, acústicamente despiden alguna que otra arenga bienintencionada, pero que, por desgracia, cojea, y en exceso, en su escasa jugabilidad y su cortísimo número de fases.

Ciertamente, se trata de un juego prehistórico, con protagonistas fosilizados que intentan abrirse paso a través de un campo abonado ya con demasiada tierra nueva.

En mi modesta opinión, desarrollos así no son compatibles con todo aquello que tenga que ver con una consola. No es malo, pero sí extremadamente insuficiente.

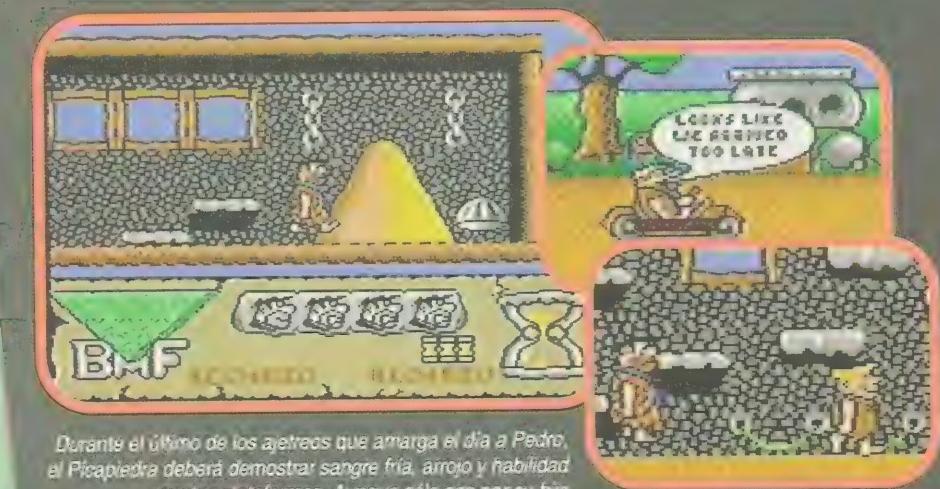
J.L. "Skywalker"



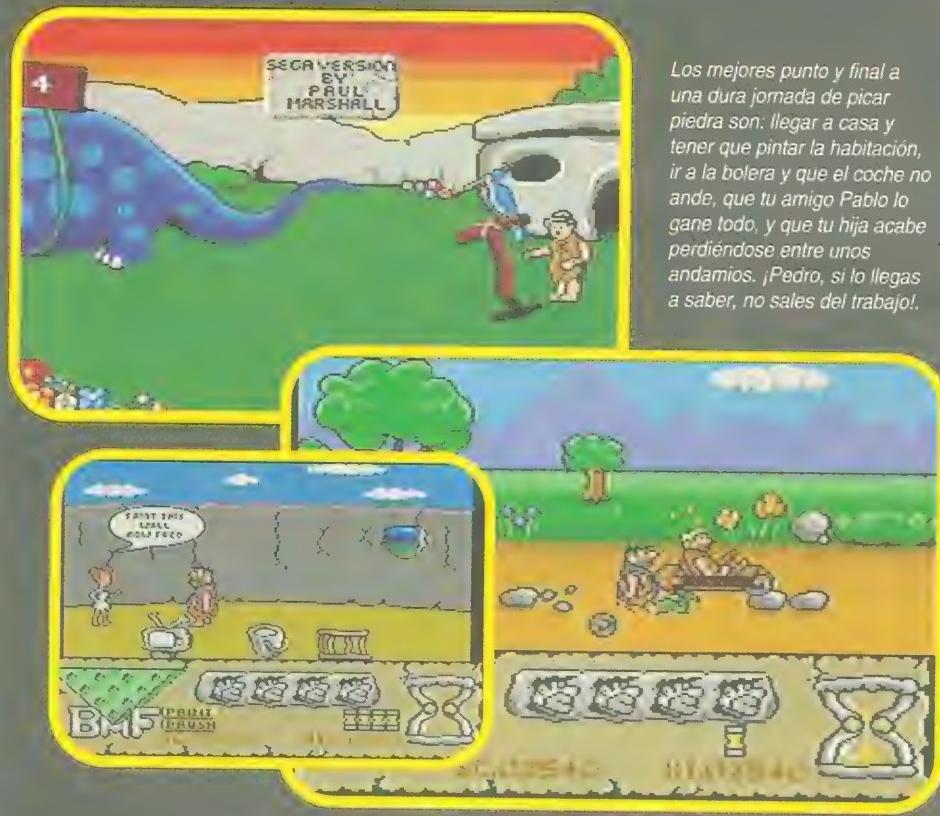
THE FLINTSTONES

Cuando Pablo Mármol y Pedro Picapiedra se juntan, y da la casualidad que lo hacen todos los viernes a las siete en punto de la tarde, muy pocas cosas buenas pueden esperar de ellos sus mujeres y muy pocas malas nosotros. Si ya de por sí la pareja es terrorífica, -y los antecedentes del cartoon sólo nos dan la razón-, imaginaos lo que serán cuando se inicia el fin de semana y se ponen en marcha estos dos individuos gordiflones en pos de una buena juerga... Pues de terrorífica, la cosa puede pasar directamente a salvaje, cachonda, (con perdón), divertida y sobre todo, única.

Si queréis comprobar por vosotros mismos qué clase de vínculo loco une a esta singular pareja, no tenéis más que echar un ojo al videojuego que Grandslam ha



Durante el último de los ajetreados que amarga el día a Pedro, el Picapiedra deberá demostrar sangre fría, arrojo y habilidad con las plataformas. Aunque sólo sea por su hija



Los mejores punto y final a una dura jornada de picar piedra son: llegar a casa y tener que pintar la habitación, ir a la bolera y que el coche no ande, que tu amigo Pablo lo gane todo, y que tu hija acabe perdiéndose entre unos andamios. ¡Pedro, si lo llegas a saber, no sales del trabajo!.

realizado para la Master, en el cual se os invita a "disfrutar" de una jornada entera en compañía de Pedro y Pablo en persona.

Saldréis del trabajo con la misma energía que Pedro, os emocionaréis igualmente con sus deseos de ir a jugar boliche, os frustraréis con la orden solemne de Vilma, ¡hay que cuidar a Peebles!, intentaréis que su coche llegue a tiempo a la bolera, os esforzaréis por ganar a vuestro mejor amigo y trataréis de rescatar a ese demonio de niña de los andamios en los que anda subida. Y todo, en un día.

Pero no os preocupéis. Ni la marcha de estos chicos da para tanto, ni este cartucho de la 8 bits tiene un ritmo excesivamente frenético. Más bien todo lo contrario.

Cada una de las «labores» de ambos personajes ha sido dividida en cuatro fases consecutivas. Es decir, que para llegar a tiempo a darle a los bolos, Pedro tiene que haber pintado antes la habitación

de Peebles mientras cuida, a la vez, de que no se escape de su cuna y le destroe su trabajo.

Y lo mismo para todo, con el inconveniente de que hay que hacer cada trabajo en un tiempo limitado. O lo que es lo mismo, que si os pasáis de la hora dejaréis a Pedro compuesto y sin bolos.

La mecánica de juego es muy simple. De hecho, la aventura de los Picapiedra está pensada para gente menuda -sin marginaciones de edad, por supuesto- que no desea enfrentarse ni a un arcade taquicárdico ni a una compleja videoaventura. Suponemos que es por esta razón, que los pasos obligados para hacer felices a los Picapiedra se resumen en pocas acciones, si bien muy intensas, y en algún caso complicadas, que a un público ya pasadito puede resultarles algo pueriles.

De todas formas, poneros a jugar y sacad vuestras propias conclusiones. Nosotros, hemos cumplido...



He aquí algunas de las instantáneas que forman parte del álbum familiar de Pedro. Su mejor amigo, su adorable hijita y su maravilloso troncomóvil. Imágenes negras que seguro que el Picapiedra desea borrar de su mente tan rápidamente como sucedieron.

HOBBY

Recomendado para menores

El juego de los Flintstones está bien, pero creo que les ha salido divertido sólo para jugar unas cuantas veces. En el momento en que le coges el tranquillo a las pruebas, gran parte del atractivo se pierde y, como aún no hayas llegado al final o se te haya atragantado algo, es probable que se te quiten las ganas de volverlo a coger.

Bueno, a todo esto he supuesto que eres un lector adolescente, pues si tu edad es inferior a los catorce o quince años, es posible que no mires el cartucho desde el mismo punto de vista y te dejes cautivar por sus gráficos, sus colores y su intrínseco de figuras televisivas. Sin duda los más pequeños acogerán el juego con entusiasmo.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



Aventura

GRANDSLAM

Nº jugadores: 1

Dificultad: Más bien facilón.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 4



Aventura

79



Los gráficos y la personalidad de los protagonistas.



Aventura

65



La limitación de sus pruebas y el "poder" adictivo de las mismas.



Aventura

79



75

LO MÁS

NUEVO



HOBBY

Laser Ghost, con pistola mejor

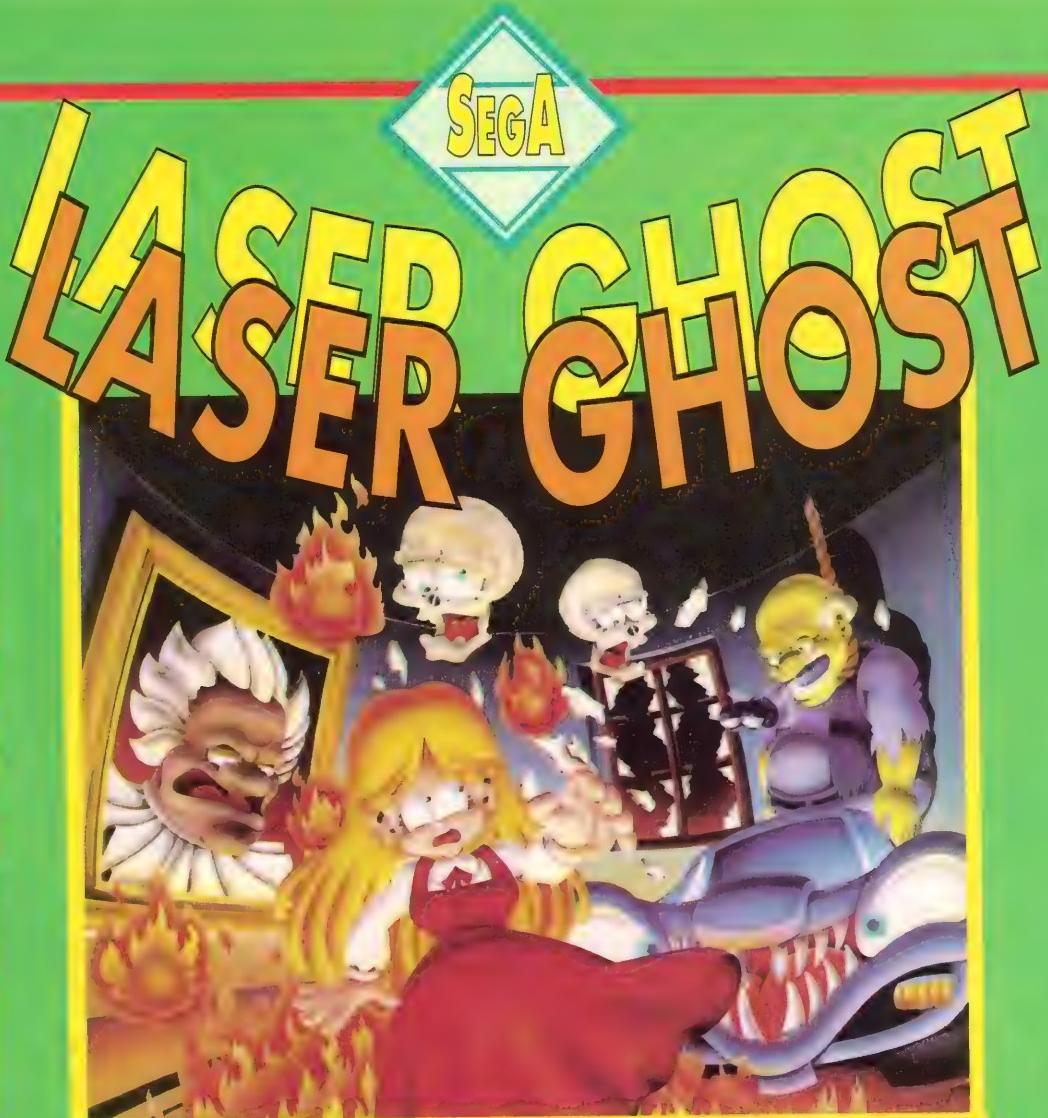
Cuando un juego no es capaz de transmitir todo lo necesario apoyándose tan sólo en sus aspectos estéticos o técnicos, se hace imprescindible introducir algún cacharro que le proporcione otros atractivos.

Laser Ghost no destacará jamás ni por sus gráficos, -muy simples-, ni por sus parajes, ni por su movimiento, -centrado casi exclusivamente en la niña-, pero sí que lo hará por su filosofía de acción constante, emoción y trasiego, fundamentada en un artificio llamado Light Phaser.

Sólo esta pistola, que por cierto muy pocos juegos permiten, y los que lo hacen es para tirar al plato, puede sacar de Laser Ghost lo más interesante que lleva dentro.

Probadlo y decidme. Por muy corto que os pueda parecer su desenlace....

Nikito Nipongo

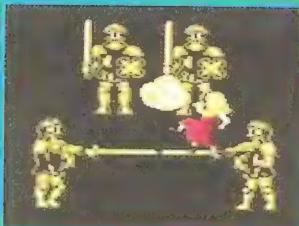


Una historia de miedo

Las dos barreras que apartan a Laser Ghost de la mediocridad son, por este orden, el contar con un argumento triste, en el que hay desde niñas de diez años caminando como zombies hasta fantasmas ladrones de almas, y el ofrecernos la posibilidad de mover el gatillo con la opción Light Phaser -léase pistola- de Sega. Sin estos dos preciosos detalles, ni unos gráficos inspirados ni una calidad técnica evidente, hubieran sacado al cartucho de la Master de la normalidad más absoluta. Y os vamos a explicar porqué.

La trama llorona que da vida al juego es realmente como para cabrearse, pero cabrearse con los malos, no con otra cosa. Terrible pensar que a una niña de diez años le puedan haber quitado el alma, porque si hay algo que acongoja en este mundo, eso es que te secuestren el alma. Y si hay algo que indigne, pero de verdad





Los más terroríficos

¿Os imagináis en qué parte de la aventura vais a sufrir más?. Salta a la vista. Los enemigos de fin de nivel, aparte de ser los más feos, también son, lógicamente, los más difíciles. Y no sólo porque haya que agotar toda la munición para eliminarlos, sino también porque el batiburrillo que se forma no deja ver con claridad dónde se encuentra la dama, y si no afiáis el gatillo, os la podéis llevar por delante...

Laser Ghost es un juego de desarrollo horizontal en el que los peligros van apareciendo a medida que progresamos. En unos casos son sillas fantasma las que dan la plasta, en otros calabazas de Halloween, pero todos, todos tienen idéntico cometido: amargarnos el día. A nosotros y a la pobre muchacha.



El principal atractivo de Laser Ghost es que puede jugarse con pistola, lo cual le hace mucho más divertido.

es tener que ver a niñas buscando su alma por los rincones de una ciudad fantasma.

A una historia tan cruel no podía faltarle algo de "movimiento". Comoquiera que nuestra chica camina sola por esos recónditos rincones de la ciudad fantasma, y nosotros ni la llevamos ni elegimos la ruta, nuestra labor habrá de ceñirse a eliminar el mayor número posible de acechantes fantasmas, es decir, a no levantar ni un instante el dedo del gatillo.

Si pensáis que esto de matar a diestro y siniestro puede daros poco juego, os recomendamos que lo probéis para comprobar que no es cierto. Es bastante probable que vuestros dedos no resistan el efecto demoledor de estar tanto tiempo masacrando, pero si conseguís soportarlo, os aseguramos que ni echaréis en falta manejar a nadie, ni os tirareis de los pelos por tanta violencia.

Al fin y al cabo todos son malos y nosotros estamos para algo.

HOBBY CONSOLA

Divertido sin pretensiones

De padre, tutor y apoderado vas a tener que ejercer, para bien o para mal, en tu periplo a través de una de las mansiones más encantadas del mundo Sega.

Encantada de alegres posibilidades a niveles gráficos y geográficos, acústicos y jugátiles, que no desmerecen, en absoluto, a la opción original de pistolas tomar.

Intentar proteger a la pobre niña de las garras infieles del mal con la pistola futurista, es una experiencia útil, a nivel particular, y muy divertida a nivel general que atraerá a moscardones de todas las calañas y estaturas.

Un juego normal, con aspiraciones terrenales que necesitará de tu vistobueno para consolidarse. No es excepcional pero divierte.

El consolero enmascarado

Aunque de momento luce una mueca chistosa, aquí el señor del retrato está preparado para daros un montón de disgustos. Ante nosotros, cobrará vida.

LAS PUNTUACIONES



SEGA

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: 7

Dificultad: No tocar a la chica resulta todo un reto.



65



La posibilidad de utilizar la pistola.



60



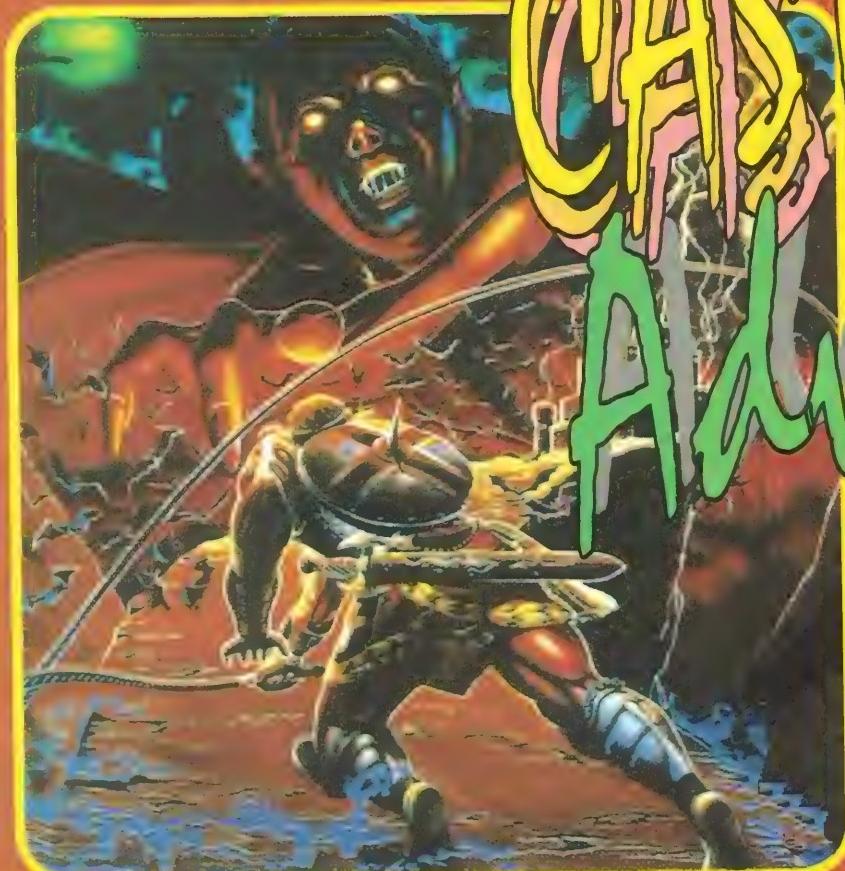
Que sin la pistola no es gran cosa.



79

79

LO MÁS
NUEVO



The CASTLEVANIA Adventure

GAME BOY

Sangre para Drácula

HOBBY

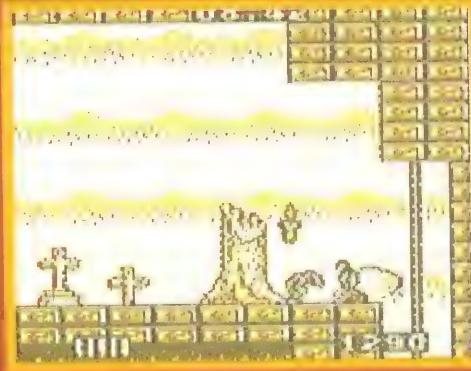
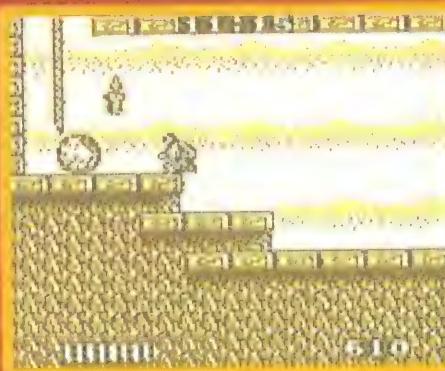
Terror lento

Cuatro son las conclusiones que he sacado tras mi buen par de horitas enfrentado a Castlevania.

La primera que, efectivamente, el ambiente que se respira es bastante terrorífico. No sé si achacarlo a los gráficos, muy tétricos, o a la personalidad manifiestamente horrible de los enemigos, pero el caso es que Castlevania produce un poco de miedo.

La segunda que, supongo que por lo del pavor, a mí me ha sido absolutamente imposible avanzar nada. La tercera se refiere a la lentitud que en algunos momentos rodea al juego. Y la cuarta, ah!, la cuarta, es una invitación a probar la continuación de este programa, porque dicen que con la edad se madura y el tiempo es buen amigo...

Giancarlo Viali



a historia que os vamos a contar transcurre en uno de los lugares más tenebrosos de este mundo, Castlevania.

Brrrr! ¡Aún no nos hemos recuperado del temblequeo que nos entra tan sólo de oír pronunciar su nombre.

Allá mora el personaje que quizás más miedo ha despertado en nuestras conciencias, el único príncipe de las Tinieblas, aquel que todos conocéis como... El Conde Drácula. ¡Ah!, ¿que creíais que el histórico empalador había muerto. Pués no chicos, no.

En las mentes perversas de algunos niños, en las de algunas gentes, en las de los programadores de Game Boy, el Conde aún vive. Para bien o para mal. La sed de sangre le ha obligado a regresar. A traer con él un lúgubre manto

HOBBY

CONSOLAS

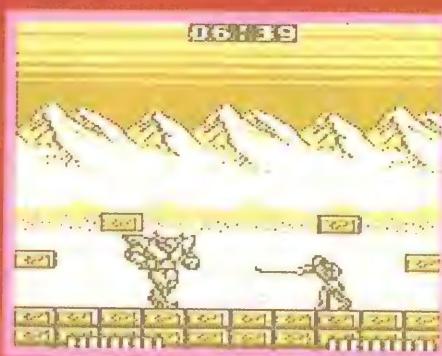
jíncale el diente!

Nuestro colega Simon, de la prestigiosa serie de aventuras vampíricas y terroríficas de Castlevania, se ha rendido ante la portátil nintendera y se ha introducido en ella acompañado de un divertido y terrorífico cartucho.

Todas las emociones de anteriores episodios, han sido fielmente reproducidas, y nuestro héroe, látigo en mano, os hará pasar buenos ratos a través de tétricos parajes y descladoras criaturas hambrientas de higadillos de Simon.

Un gran clásico, con muy buenos y atmosféricos gráficos, melodías con saborcillo ritmoso y aventurero y una dificultad notable pero competitiva. Un bocado apetecible para usuarios de las buenas consolas y los juegos con garra.

El consolero enmascarado

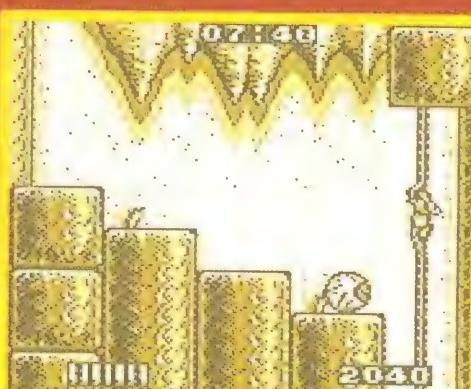
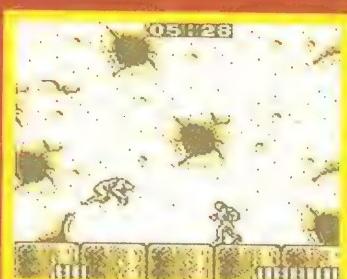


de oscuridad y a disponer toda una cohorte de sospechosos personajes a lo largo y ancho de los parajes que forman Castlevania.

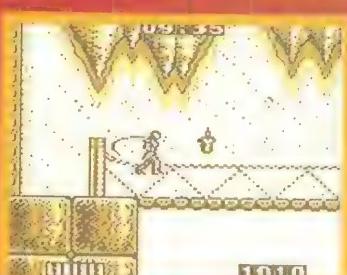
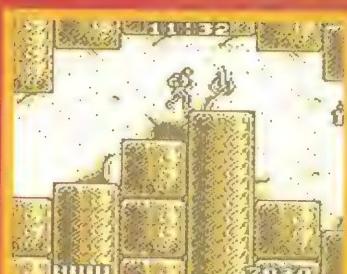
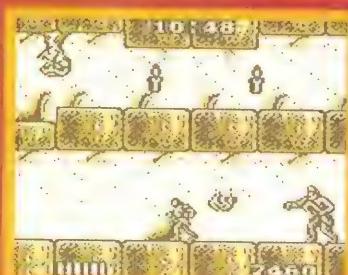
Pero no ha vuelto sólo. Junto al conde, y como suele suceder en todas sus películas, debe haber alguien que intente atajar cualquier posible bestialidad sangrienta. Ese alguien eres tú. Bien, ¿verdad?. Y esos parajes a los que nos referíamos y que por cierto se bifurcan en cuatro temibles fases, son las cientos de pantallas que debes recorrer hasta enfrentarte con el maldito.

La aventura está más que servida. Mazmorras, cámaras mortuorias, criptas, vampiros y un pequeño diablo -tú-, que armado de algo que llaman látigo místico, tendrá que vèrselas a solas con el peligro más peligroso y el terror más terrorífico.

Si te atreves, adelante. Si te sobra miedo, ya puedes salir corriendo.



En Castlevania los escenarios son verdaderamente terroríficos. Y la gran cantidad de enemigos que saldrán a tu paso te obligarán a estar en todo momento en estado de alerta. Esto implicará hacer uso de tu látigo, saltar, agacharte, escalar por cuerdas, tirar alguna que otra bomba...



LAS PUNTUACIONES



KONAMI

Nº jugadores: 1

Dificultad: Monstruosaaaa...

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 4



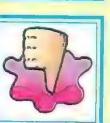
75



La ambientación que consiguen los gráficos.



69



Los movimientos de los personajes. Y la dificultad.



65

74

LO MÁS NUEVO SLIDER



DIVERSIÓN

Antes de comenzar a comentaros nada sobre este Slider, vamos a lanzaros un importante aviso: aquel que tenga ciertos prejuicios sobre los juegos de concepto simple, facilón y sin demasiadas complicaciones, que no siga leyendo, por favor. Los amantes de este tipo de adicciones le estaremos muy agradecidos. Sirva esta pequeña advertencia para hacerlos ver que Slider no es precisamente la clase de juego que puede revolucionar el software, pero sí que es de esos con los que te lo sueles pasar pipa desde el primer momento.

Su argumento es simple com la vida misma: pintar ladrillos pasando encima de ellos. Todo ello, por supuestísimo, adornado con numerosos detalles: armas, enemigos, sorpresas por aquí, sustos por allá...

Está claro que el tema os sonará bastante y posiblemente habréis visto varios juegos de este tipo. Pero si, como a nosotros, os enloquece esta clase de cartuchos, no os pararéis a intentar compararlo con nada. Simplemente cogereis vuestra brocha y trataréis de darle color a los 99 niveles laberínticos

HOBBY

Sencillamente entretenido

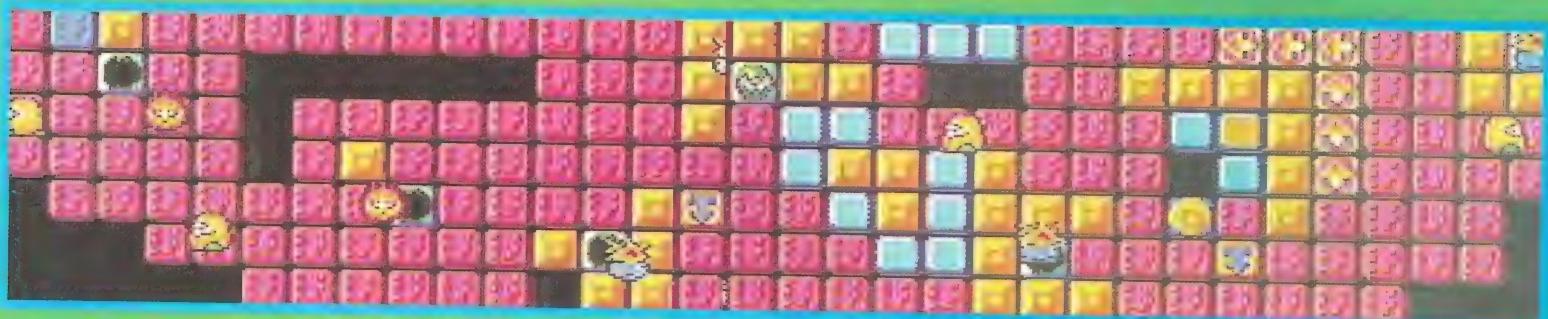
Sencillo desde la base hasta la azotea, el cartucho que nos ocupa se presenta en nuestra consola con la sana intención de hacernos pasar un rato chachigamero.

Colorear y colorear va ser vuestra más primitiva misión, a través de unas largas carreras contra los cocos, el tiempo y los colores, en un remanso de gráficos aceptables que nos ayudan a sobre llevar el juego con alegría, y unos sonidos que no desmerecen al "compositor" más endebil. Jugátil por antonomasia, no puede dejar de ser divertido y, precisamente por ello, estimula cada partida con passwords utilizables en mil y una afrontas.

Esquemáticamente sencillo. Purísimamente divertido.

J.L. "Skywalker"





Los dibujos y gráficos en general de este cartucho no son excesivamente brillantes, pero cumplen perfectamente su cometido de resultar simpáticos y divertidos.

Hobby Game Gear

Adicción a cuadros.

Hasta tres tipos de licencias (Infogrames, Loriciel, Victor) dan vida al último cartucho de pinturas que la factoría Skweek ha producido. Ni una de ellas ha tenido el suficiente poder como para cambiarle el nombre. En Game Gear, el juego más famoso del género baldosín se llama Slider. Sus razones tendrán.

Quizá el nombre no les gustaba, quizás al cambiar la trama no encontraron sentido alguno para mantener el original... ¿quién sabe?.

Lo único cierto es que, se llame como se llame, el juego tiene los ingredientes necesarios para calar hondo. Al menos en un determinado tipo de público. Aquel que se ciega con lo sencillo, jugable, adictivo, difícil y poco original. Que en este caso, lo cortés no quita lo valiente...

Giancarlo Vialli

Abajo podemos ver algunas instantáneas en las que nuestro orondo protagonista se enfrenta a algunos de los numerosos peligros que le aguardan en este divertido cartuchillo.



Cómo salir del laberinto: Objetos y consejos útiles

Si nuestro muñeco peludo quiere pasar todas las fases y dedicarse de lleno al reciclaje de basuras radioactivas, deberá hacer algo más que pintar de rosa todas las baldosas. Así, al pintor de la Game Gear se le abren cuatro formas diferentes del alcanzar nuevos mundos. Ahí van.

La primera consiste en **pintar las baldosas de color rosáceo**. Esta técnica sólo es aplicable a algunas fases, por lo que no os sorprendáis si, al terminar la labor, notáis que el Slider se niega a continuar.

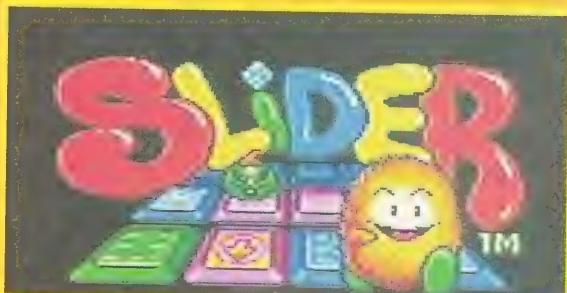
La segunda pasa por **fijarse en la ventana superior derecha** y tener toda la paciencia del mundo -la que dé el tiempo- hasta ver reflejado en tal lugar un iconito verde con letrero EXIT incluido. En cuanto lo tengáis en pantalla salid corriendo hacia él y capturarle antes de que se marche. Puede poneros en el siguiente stage sin haber siquiera visto el anterior.

La tercera requiere **poseer el arma congeladora** y masacrar a seis enemigos a la vez. Si los seis se congelan al mismo tiempo, tenéis garantizada la marcha.

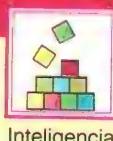
La cuarta posibilidad, además de garantizar la salida, puede proporcionar a nuestro osito varios millones de alegrías. Con sólo **recolectar cuatro caretos de osos de colores** tendréis la puerta abierta al siguiente nivel, y además se premiará a Slider con cinco vidillas. Ahí es nada.

Respecto a los objetos e iconos que andan repartidos por esos mundos no sé hasta qué punto es

conveniente daros toda la información. Posiblemente es hasta mejor que vosotros mismos los halléis, probéis y controléis. De momento y para abrir boca, os diremos que por allí hay cosas como armas láser, congeladoras, barreras, hamburguesas, relojes de arena, sliders bebé, osos de peluche, helados, sorpresas...



LAS PUNTUACIONES



INFOGRAMES / LORICIEL

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: Hasta 10

Nº de fases: 99

Inteligencia



Lo mejor puede ser lo peor, el tipo de juego, ¿original?.



Lo peor puede ser lo mejor, el tipo de juego ¿copia?.

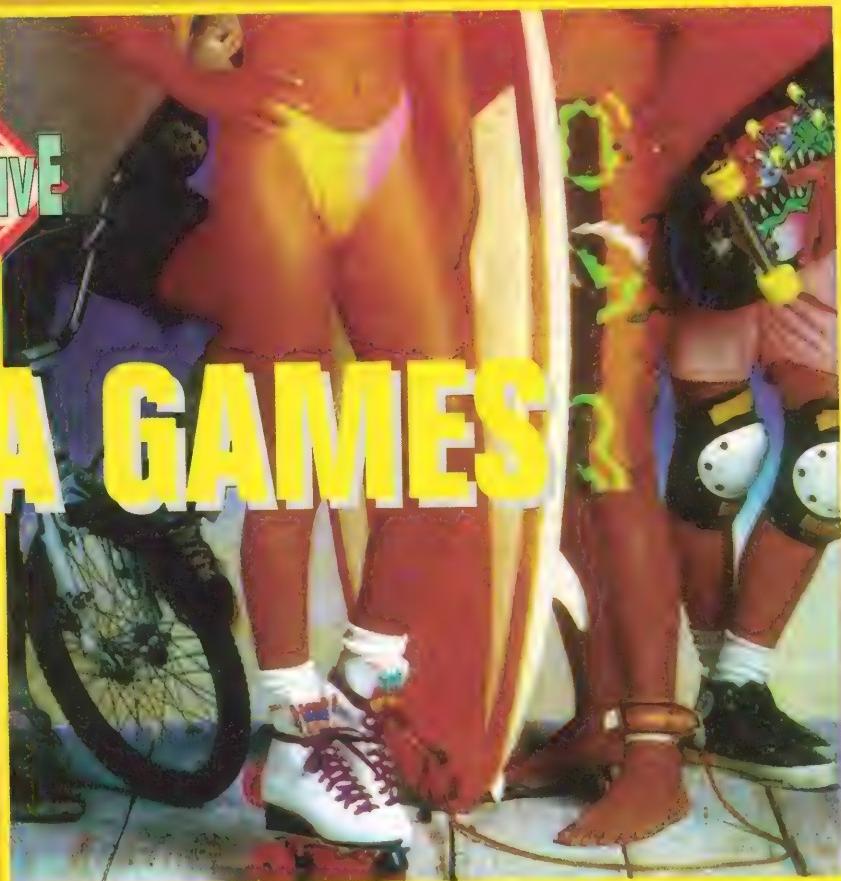
74

LO MÁS
NUEVO

MEGADRIVE

CALIFORNIA GAMES

EL GENUINO SABOR AMERICANO



En California da la impresión de que la gente no hace nunca nada. Buenos coches, grandes avenidas y mucho sol parece ser lo único que estos auténticos privilegiados necesitan para vivir. Echad un vistazo si no a la ropa que acostumbran llevar: una camiseta de alegres motivos y un buen short surfero. Y mirad qué es lo que hacen día a día: nadar y tomar el sol.

¿Os imagináis...? ¡Basta!. Si todavía no habéis muerto de envidia con la descripción, bien porque os da igual, bien porque vivís allí,

aún tenéis una oportunidad de sentir toda la marcha del Pacífico.

La solución se llama California Games y aunque no creemos que por arte de magia os vaya a trasladar a ninguna playa, sí que es seguro que os mostrará muchas de las cosas que estos chicos suelen hacer en su abundante tiempo libre: surfear, skatear, patinar, bicicosear o bolsafutbolear. Queda claro, ¿no?

Además, por si acaso el juego os parece aburrido, California Games puede convertirse en una competición de 9 jugadores, donde uno se puede partir el alma por divertirse más que sus ocho amiguetes. El alma o una pierna...

HOBBY
CONSOLAS

Espíritu juvenil

El mejor cartucho es aquel que te pone a jugar y te obliga a olvidarte de todo. Muchos matamarcianos logran la evasión perfecta, pero ninguno da sensación de que en esos planetas de dios se pueda vivir a gusto.

California Games no es frenético, pero logra convencer de que América sí es un buen lugar donde vivir y de que la playa y el ideal de no hacer nada pueden suprir con creces la carencia del arcade como tal. Porque California Games es un compendio de pruebas originales y bastante bien compensadas, donde lo de menos es ganar y lo de más divertirse.

Este cartucho no se puede resumir en conjunto, pero que quede claro que no le falta marcha ni espíritu de juventud. Más bien le sobra.

El Consolero enmascarado

¡Quítate la ropa, ponte el bañador y sumérgete en este cartucho playero que te invita a practicar los más alocados deportes yankees!

HOBBY
CONSOLAS

El mito californiano

Dulces arenas, procedentes de las playas más paradisíacas, y otras tantas composiciones de lugar, hacen que el presente cartucho se convierta en una quasi-olimpiada de escasas, aunque atractivas, pruebas.

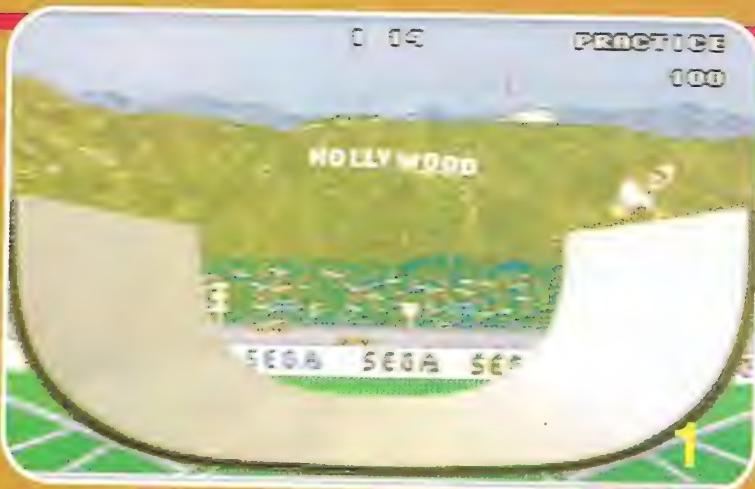
Cinco, para más señas, que calificarán a los más aptos, con infinidad de scroles y sonidos que se presentarán aletargadores ante los ojos críticos de todos los seres humanos. Una gran conversión/reconversión desde otros formatos, con una jugabilidad espontánea y electrizante, que ha desencadenado en una realización de muy señaladas particularidades que la hacen única.

Si la leyenda de California Game era amplia, ahora, en la Mega Drive, se convierte en tremebunda. Realmente bueno el cartuchito.

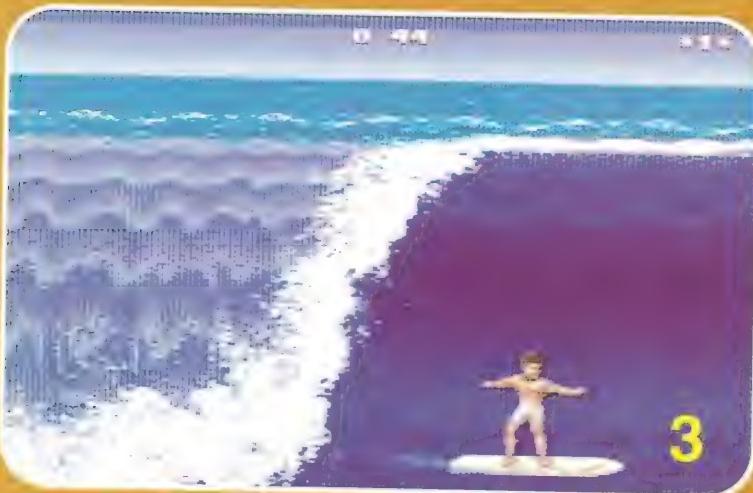
J.L. "Skywalker"



2



1



3



4



1. ROLLER EN LA PLAYA SEGA

Esa enorme U es la pista de pruebas en la que, durante un minuto, deberás demostrar quién manda sobre la tabla: vertiginosos saltos, dobles mortales que desafían la gravedad... Tu labor consistirá en fascinar al jurado y conseguir las mejores puntuaciones.



2. FOOT-BAG: TANTAS CON RODA
La prueba, sin duda, más original, aunque no por ello la más divertida. La cosa consiste en evitar que una bolsa de plástico caiga al suelo, y para ello podremos golpearla con cualquier parte de nuestro cuerpo, excepto con las manos.



3. SURF: DÉJATE IR Y AVERGONZAR LAS OLA
El surf es la mejor prueba para demostrar que dominas la dura vida playera. Bastan algo de imaginación y mucha habilidad, la enorme ola y la tabla ya los pone el cartucho. Lo de las cabriolas o el record de permanencia bajo la ola vendrá después.



4. ROLLER EN EL MARGEN DE LA PLAYA

La prueba del roller tiene lugar en el borde mismo de la arena, sobre una superficie especialmente diseñada para ello. La atractiva y minifalda muchacha a la que controlamos debe superar con gracia y armonía los obstáculos que pueblan el camino. Pelotas de plástico y pieles de plátano son las mayores dificultades a las que se tendrá que enfrentar, al tiempo que efectúa el patinaje más vistoso posible.



5. BIKE: TRAIL SIN DESNIVEL

Una bici de cross, un casco, y un circuito con muchos desniveles son los principales ingredientes de esta prueba. Y vuestro objetivo: correr mucho, pegar saltos como descosidos y evitar caer al suelo. Una prueba realmente dinámica, quizás la mejor del cartucho.



LAS PUNTUACIONES



SEGA

Nº jugadores: 1 a 9
Dificultad: Para jugar.

Nº Continuaciones: Según la prueba
Nº de fases: 5 pruebas



80



El sol, la playa y la prueba del skate.



85



El foot-bag y quizás, quizás, los pocos obstáculos que hay en otras pruebas.



80

82

LO MÁS NUEVO

No. No es un enemigo de fin de nivel. Es simplemente un engorroso artefacto que pone la nota difícil y violenta en un arcade de inteligentes armas tomar.

HOBBY CONSOLAS

Un arcade inteligente

Al que esté harto ya de tanta violencia gratuita, scrollles horizontales y tiros y más tiros con muy poco fundamento, le puede venir muy bien dar una pasadita a la nueva creación de Jaleco para Game Boy.

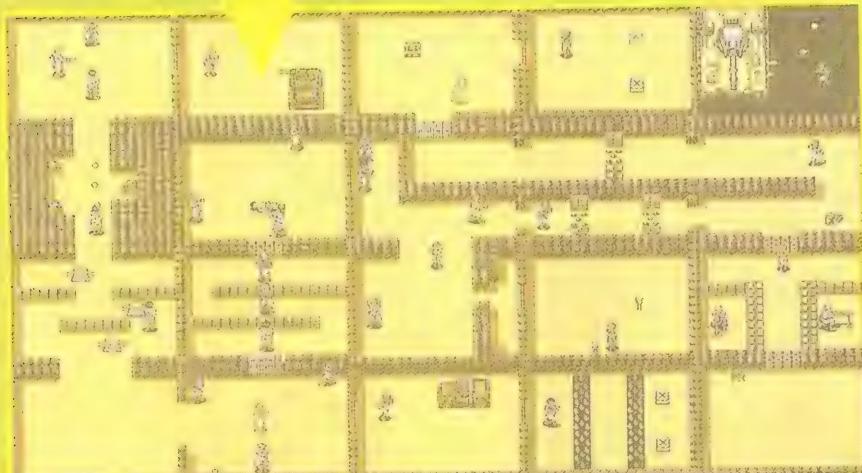
En ella no encontrará el reposo definitivo para el guerrero cansado, sino que hallará la suficiente motivación estratégica y la dificultad medida como para retomarle el gusto a un género últimamente venido a menos.

Tener que pensar lo que se hace y no verse en la obligación de utilizar en exceso el gatillo, serán dos factores que harán que el jugador de Fortified Zone se sienta un poco menos metralleta y un poco más cerebro. Y eso siempre es de agradecer.

Nikito Nipongo

La segunda fase del Fortified Zone parece repetir los mismos esquemas que veréis durante el resto del juego.

Sin embargo, ni los objetivos son iguales ni el camino que tendrás que recorrer tampoco. Vamos, que cada nivel es casi un mundo diferente.



GAME BOY

FORTIFIED ZONE

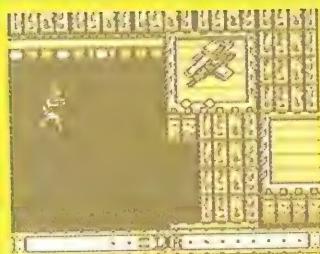
Entra usted en zona de guerra

a última aventura de Jaleco es la prueba más evidente de cómo una buena técnica es capaz de convertir un típico arcade de disparos en una tensa historia de espías con la acción y la atracción como puntos más destacados. Sin estos detalles tan bien elaborados y esos gráficos tan perfectamente diseñados, Fortified Zone hubiera sido un cartucho más, por mucho que argumentalmente prometiera movimiento, marcha y algo de estrategia. Pero no ha sido así.

La historia del programa más invasor de la Game Boy nos traslada a una fortaleza inexpugnable con una misión bien definida: arrasar el complejo. El reto ha sido encomendado a dos agentes de las fuerzas especiales con nombres japoneses y habilidades a prueba de todo, digase saltar para la chica, y capacidad de armar la gordita para el chico (lo de siempre: maña para la tía, fuerza para el tío -los prototipos también llegan hasta aquí-).

La combinación de estos poderes debe extenderse a lo largo de las cuatro etapas que componen el juego, pero además habrá que tener en cuenta factores como las llaves o la elección del camino correcto, que denotan la inclusión de un claro estilo videoaventurero.

Muy recomendado para "violentos de la estrategia".



LAS PUNTUACIONES



JALECO

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: Se puede intentar el asalto.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 4



80



Muy jugable y estratégico.
La inclusión de la aventura en el arcade



80



¿Pocos enemigos?, ¿no hay marcha? ¡¡¡No!!!



85

83

Tus tiendas de videojuegos en Barcelona

VENTA POR CORREO
ENVÍOS EN 48 HORAS

NINTENDO

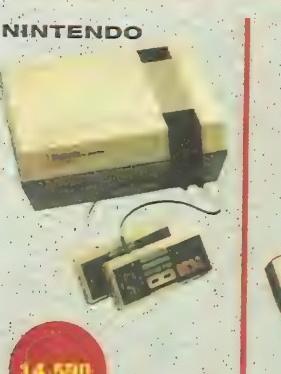
ARTÍCULO	P.V.P.	ARTÍCULO	P.V.P.	ARTÍCULO	P.V.P.
	IVA INCLUIDO		IVA INCLUIDO		IVA INCLUIDO
AIR FORTRESS	7.900,-	DREAM MASTER	7.900,-	RAD GRAVITY	7.900,-
A BOY AND HIS SLOB	6.900,-	HOGANS HALLEY	4.500,-	ROLLER GAMES	7.500,-
ARCH RIVALS	7.500,-	ICE HOCKEY	4.500,-	RUSH AND ATTACK	6.900,-
ASTYANAX	7.900,-	IRON SWORD	7.500,-	SOCER	4.500,-
BALLOON FIGHT	4.500,-	ISOLATED WARRIOR	6.900,-	SUPER OFF ROAD	6.900,-
BLASTER MASTER	6.900,-	IKARI WARRIORS	6.900,-	SUPER SPIKE'N BALL	6.900,-
BASEBALL	4.500,-	IRON TANK	7.500,-	SIMONS QUEST	6.900,-
BIG FOOT	6.900,-	J. CHANS ACT KUNGFU	7.500,-	SOLAR JETMAR	6.900,-
BIOMIC COMANDO	6.900,-	JACK NICKAAKS GOLF	6.900,-	SHADOW WARRIORS	6.900,-
BAYOU BILLY	6.900,-	KUNG FU	4.500,-	SILENT SERVICE	6.900,-
BLADES OF STEEL	6.900,-	KID ICARUS	6.900,-	SNAKE RATTLE N'ROLL	6.900,-
BLUE SHADOW	6.900,-	KABUTO FIGHTER	6.900,-	STEAL ATF	6.900,-
BOULDER DASH	6.900,-	KICLE CUBICLE	6.900,-	STARWARS	6.900,-
BUBLE BOBLE	6.900,-	KNIGHT RIDER	6.900,-	THE BATTLE OF OLYMPUS	6.900,-
BURIA FIGHTER	6.900,-	LITTLE MEMO	6.900,-	THE LEGEND OF ZELDA	7.500,-
BATTLE TANK	6.900,-	LIFE FORCE	6.900,-	THE LEGEND OF ZELDA II	7.900,-
CALIFORNIA GAMES	7.500,-	LONG MAN	6.900,-	TETRIS	6.900,-
CORVETTE ZAR I	7.500,-	MARIO BROS 1	4.500,-	TOP GUN	6.900,-
CHAMPIONSHIP RALLY	7.500,-	MARIO BROS 2	7.900,-	TOP GUN SECOND MISSION	7.900,-
CAPTAIN SKYHAWK	6.900,-	MARIO BROS 3	8.200,-	TOTAL RECALL	6.900,-
CASTELVANIA	6.900,-	METAL GEAR	6.900,-	TO THE EARTH	6.500,-
CHIP'N DALE	7.900,-	MATCH RIDER	4.500,-	TIME LORD	7.500,-
R. RANGERS	7.900,-	MEGAMAN 1	6.900,-	TORTUGAS	7.900,-
DOUBLE DRIBBLE	6.900,-	MEGAMAN 2	7.900,-	TORTUGAS II	7.900,-
DONKEY KONG CLASIC	6.900,-	MEGAMAN 3	7.900,-	TENNIS	4.500,-
DONKEY KONG JUNIOR	4.500,-	METROID	6.900,-	TRACK & FIELD II	6.900,-
DOUBLE DRAGON	6.900,-	MABEL MADNES	6.900,-	TURBO RACING	7.500,-
DOUBLE DRAGON II	7.900,-	PAPER BOY	6.900,-	WEREWOLF	6.900,-
DOCTOR MARIO	6.900,-	POW	7.500,-	WEREWOLF	7.500,-
DRAGONS LAIR	6.900,-	POWER BLADE	7.900,-	WORLD CUP	6.900,-
DIGGER T. ROCK	7.500,-	PROBOTECTOR	6.900,-	WRECKING CREW	4.500,-
EXCITE BIKE	4.500,-	PUZZNIC	6.900,-	WILD GUARDIAN	4.500,-
FAKANADU	6.900,-	PINBALL	4.500,-	SKY OR DIE	7.500,-
FIGHTING GOLF	6.900,-	PINBOT	6.900,-	SHADOW WARRIORS	6.900,-
GOLF	6.900,-	PRO WRESTLING	6.900,-	SKATE OR DIE	6.900,-
GOONIES II	6.900,-	RAD RACER	6.900,-	SILIUS	6.900,-
GRADIUS	6.900,-	R.C. PRO AM	6.900,-		
GUERRILLA WAR	7.500,-				

GAME BOY

ARTÍCULO	P.V.P.	ARTÍCULO	P.V.P.	ARTÍCULO	P.V.P.
	IVA INCLUIDO		IVA INCLUIDO		IVA INCLUIDO
ADAM FAMILY	4.900,-	F1 RACER CON ADAPTADOR	5.650,-	RADAR	4.500,-
AFFRE STAR	4.190,-	FACE BALL	4.900,-	RESCUE OF PRINCES	4.500,-
ALIEN	4.190,-	FASTEST LAP	4.900,-	ROBOCOP	4.900,-
ALTERED SPACE	4.900,-	FLIGHT SIMULATOR	4.900,-	ROBOCCP 2	4.900,-
AMAZIN TARTAR	4.900,-	FRESH FANTASY 2	4.900,-	ROGER RABBIT	5.500,-
AMAZIN PENGUIN	4.190,-	FISH DUDE	3.900,-	ROLAND COURSE	4.190,-
ATOMIK PUNK	4.900,-	FIS OR HIGHLIGHT STAR	4.900,-	SEVEN DUTIES	4.190,-
ATTACK KILLER TOMATOES	4.900,-	FOOTBALL ZONE	4.900,-	SHANGAI	4.190,-
BALLOON KID	4.190,-	ENGLISH TRANSLATOR	6.500,-	SIDE POCKET	3.900,-
BARBERS	4.900,-	GAME OF HARMONY	3.900,-	SKATE OR DIE 2	4.900,-
BASEBALL	3.900,-	GARGOYLES	3.900,-	SKATE OR DIE	4.900,-
BATMAN	4.900,-	GARFIELD	4.900,-	SNEAKY SNAKE	4.900,-
BATTLE BULL	4.190,-	GO GO TANK	4.950,-	SNOWBROTHER	4.900,-
BATTLE SHIP	4.900,-	GOLF	3.900,-	SOLAR STRIKER	4.190,-
BATTLE TOADS	4.900,-	GREMLINS 2	4.900,-	SOLOMONS CLUB	4.900,-
BEEF JUICE	4.900,-	HAL WRESTLING	4.900,-	SPIDERMAN	4.900,-
BIG ELOUT	4.900,-	HOME ALONE	5.500,-	SPOT	4.190,-
BLADES OF STEEL	4.900,-	HUDSON HAWK	4.900,-	SUPERMARIO LAND	3.900,-
BLASTER MASTER	4.900,-	ICE AGE	4.900,-	SUPER R.C. PRO AM	4.190,-
BO JACKSON BASEBALL	4.900,-	ISHIHO	4.500,-	SHOOTS OF HOPE	4.900,-
BOOMER'S ADVENTURE	4.190,-	JORDAN BIRD	5.800,-	TAIL GATOR	4.000,-
BOXXLE	3.900,-	KLAX	3.900,-	TECMO BOWL	4.900,-
BUBBLE BENDER	4.900,-	KUNG FU MASTER	3.900,-	TRAX	4.900,-
BUBBLE BOBLE	5.500,-	LUNAR CHASE	4.900,-	TURRICAN	4.900,-
BUBBLE GHOST	4.500,-	MARLON MADNEES	4.900,-	TERMINATOR	5.500,-
BUGS BUNNY 2	4.900,-	MARUS MISSION	4.900,-	THE HUNT OF REED OCTO	4.900,-
BURA FIGHTER	4.900,-	MEGA MAN	4.900,-	THREE PUSHERS	5.900,-
BURGER TIME DE LUXE	4.190,-	MERZENARY FORCE	4.900,-	TMNT	4.900,-
CAESAR PALACE	4.900,-	METROID 2	4.900,-	TOP GUN	4.900,-
CASTELVANIA 2	4.900,-	MICKEY MOUSE	4.500,-	TRAILBLAZERS	4.900,-
CATRAS	3.900,-	MICKEY MOUSE 2	4.900,-	TRAX	4.900,-
CHAMPION GOLF	4.900,-	MICROMANIA MANIAC	4.190,-	UNDERWORLD	4.900,-
CHASE HQ	4.900,-	MR CHI GOURMET	4.900,-	UNIVERSE	4.900,-
CHESMASTER	4.900,-	MYSTERYUM	4.900,-	UPPER CYCLE	4.900,-
CHOPLIPTER 2	4.900,-	NAVY SEALS	4.900,-	VALLEY OF THE KILL	4.900,-
CHRYSALIS	4.190,-	NBA ALL STARS	4.900,-	VANISHING POINT	4.900,-
CLIVE GRAND PRIX	4.900,-	NEMESIS 2	4.900,-	VECTORS DEL VIENTO	4.900,-
DAYS OF THUNDER	5.500,-	NFL FOOTBALL	4.900,-	VENTURE	4.900,-
DEAD HEAT SCRAMBLE	4.190,-	NINJA B.D.Z.	4.190,-	VIKING	4.900,-
DEAD LINE OPUS	3.900,-	NINJA GAIDON	4.800,-	WALL BLOODY WALL	4.900,-
DICK TRACY	4.900,-	NINJA TURTLES 2	4.000,-	WALL BLOODY WALL 2	4.900,-
DOUBLE DRAGON	4.900,-	OPERACION C	4.900,-	WALL BLOODY WALL 3	4.900,-
DOUBLE DRAGON 2	5.500,-	PAC MAN	4.900,-	WALL BLOODY WALL 4	4.900,-
DOUBLE DRIBBLE	5.500,-	PAPER BOY	4.900,-	WALL BLOODY WALL 5	4.900,-
DOCTOR MARIO	4.190,-	PINBALL	3.900,-	WALL BLOODY WALL 6	4.900,-
DUCKTALES	4.900,-	PIPE DREAMS	4.190,-	WALL BLOODY WALL 7	4.900,-
ELEVATOR ACTION	4.190,-	PRINCE OF PERSIA	5.900,-	WALL BLOODY WALL 8	4.900,-
EXTRA BASES	4.190,-	QIX	4.190,-	WALL BLOODY WALL 9	4.900,-
F1 RACER	4.900,-	QUART	4.190,-	WALL BLOODY WALL 10	4.900,-
		R-TYPE	4.900,-	WALL BLOODY WALL 11	4.900,-

GAME GEAR

19.900



14.500



9.900



14.500

MEGADRIVE

ARTÍCULO	P.V.P.	ARTÍCULO	P.V.P.	ARTÍCULO	P.V.P.
	IVA INCLUIDO		IVA INCLUIDO		IVA INCLUIDO
A.P.T GOLF	6.900,-	ABRAAMS BATTLE TANK	6.900,-	GAIN GROUND	6.900,-
ADMIRAL	6.900,-	AFRODITA	6.900,-	GOHTHS 'N GHOST	6.450,-
AGILE	6.900,-	ALIEN STORM	6.900,-	GOLDEN AXE	6.900,-
AK-47	6.900,-	AFTERBURNER II	6.900,-	GOLDEN AXE II	6.900,-
ALIEN	6.900,-	ARROW FLASH	6.900,-	GOHTS BUSTERS	6.900,-
ALIEN 2	6.900,-	ALEX KID IN E.C.	5.900,-	HEAVY UNIT	7.900,-
ALIEN 3	6.900,-	AMERICA'S ARMY	6.900,-	HELL FIRE	6.900,-
ALIEN 4	6.900,-	ANARCHY	6.900,-	HOCKEY	8.450,-
ALIEN 5	6.900,-	ANARCHY 2	6.900,-	INSECTOR X	7.500,-
ALIEN 6	6.900,-	ANARCHY 3	6.900,-	INMORTAL	9.900,-
ALIEN 7	6.900,-	ANARCHY 4	6.900,-	JOHN MADE MADBALL	8.450,-
ALIEN 8	6.900,-	ANARCHY 5	6.900,-	JAMES POND II	9.800,-
ALIEN 9	6.900,-	ANARCHY 6	6.900,-	JEWEL MASTER	6.900,-
ALIEN 10	6.900,-	ANARCHY 7	6.900,-	JOE MONTANA FUTBOL	6.900,-
ALIEN 11	6.900,-	ANARCHY 8	6.900,-	KLAK	6.900,-
ALIEN 12	6.900,-	ANARCHY 9	6.900,-	LAIR	6.900,-
ALIEN 13	6.900,-	ANARCHY 10	6.900,-	LAST BATTLE	6.900,-
ALIEN 14	6.900,-	ANARCHY 11	6.900,-	LEADER	6.900,-
ALIEN 15	6.900,-	ANARCHY 12	6.900,-	LEADER II	6.900,-
ALIEN 16	6.900,-	ANARCHY 13	6.900,-	LEADER III	6.900,-
ALIEN 17	6.900,-	ANARCHY 14	6.900,-	LEADER IV	6.900,-
ALIEN 18	6.900,-	ANARCHY 15	6.900,-	LEADER V	6.900,-
ALIEN 19	6.900,-	ANARCHY 16	6.900,-	LEADER VI	6.900,-
ALIEN 20	6.900,-	ANARCHY 17	6.900,-	LEADER VII	6.900,-
ALIEN 21	6.900,-	ANARCHY 18	6.900,-	LEADER VIII	6.900,-
ALIEN 22	6.900,-	ANARCHY 19	6.900,-	LEADER IX	6.900,-
ALIEN 23	6.900,-	ANARCHY 20	6.900,-	LEADER X	6.900,-
ALIEN 24	6.900,-	ANARCHY 21	6.900,-	LEADER XI	6.900,-
ALIEN 25	6.900,-	ANARCHY 22	6.900,-	LEADER XII	6.900,-
ALIEN 26	6.900,-	ANARCHY 23	6.900,-	LEADER XIII	6.900,-
ALIEN 27	6.900,-	ANARCHY 24	6.900,-	LEADER XIV	6.900,-
ALIEN 28	6.900,-	ANARCHY 25	6.900,-	LEADER XV	6.900,-
ALIEN 29	6.900,-	ANARCHY 26	6.900,-	LEADER XVI	6.900,-
ALIEN 30	6.900,-	ANARCHY 27	6.900,-	LEADER XVII	6.900,-
ALIEN 31	6.900,-	ANARCHY 28	6.900,-	LEADER XVIII	6.900,-
ALIEN 32	6.900,-	ANARCHY 29	6.900,-	LEADER XVIX	6.900,-
ALIEN 33	6.900,-	ANARCHY 30	6.900,-	LEADER XIX	6.900,-
ALIEN 34	6.900,-	ANARCHY 31	6.900,-	LEADER XX	6.900,-
ALIEN 35	6.900,-	ANARCHY 32	6.900,-	LEADER XXI	6.900,-
ALIEN 36	6.900,-	ANARCHY 33	6.900,-	LEADER XXII	6.900,-
ALIEN 37	6.900,-	ANARCHY 34	6.900,-	LEADER XXIII	6.900,-
ALIEN 38	6.900,-	ANARCHY 35	6.900,-	LEADER XXIV	6.900,-
ALIEN 39	6.900,-	ANARCHY 36	6.900,-	LEADER XXV	6.900,-
ALIEN 40	6.900,-	ANARCHY 37	6.900,-	LEADER XXVI	6.900,-
ALIEN 41	6.900,-	ANARCHY 38	6.900,-	LEADER XXVII	6.900,-
ALIEN 42	6.900,-	ANARCHY 39	6.900,-	LEADER XXV	

LO MÁS

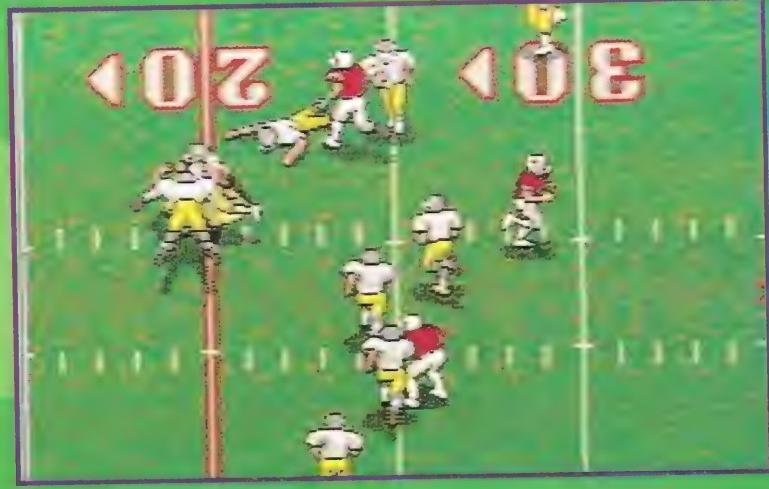
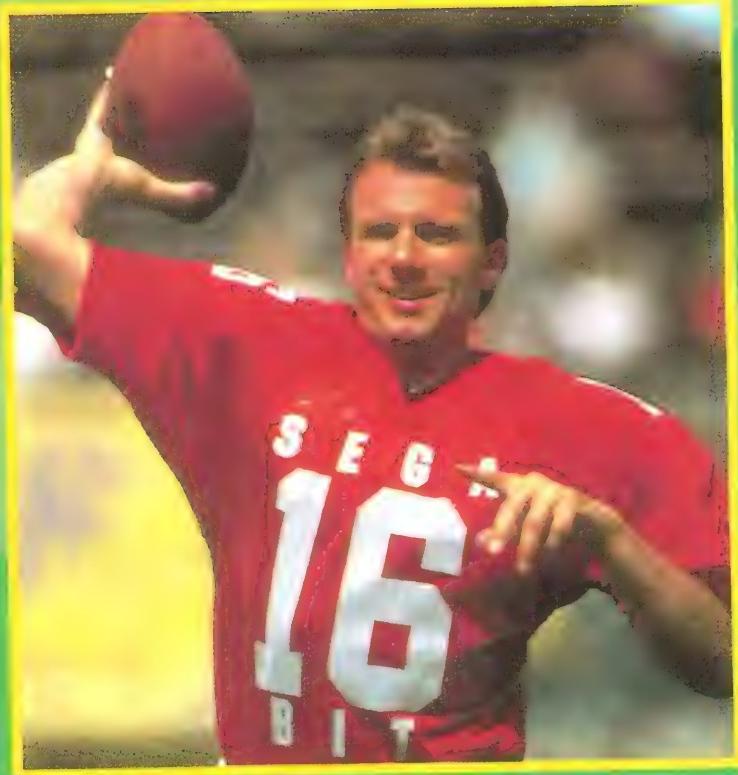
NUEVO



El héroe
Americano

Joe Montana 2

SPORTS TALK
FOOTBALL



Joe Montana era un chico que se crió en un pequeño pueblo al oeste del Mississippi, y que decidió hacerse jugador de "football" para poder abandonar definitivamente la desagradable tarea de la crianza de gorrinos norteños...».«... Realizado tal sueño, no dudó en explotar sus crecientes facultades físicas para acabar siendo un gran héroe nacional...»».«... Tan tradicional como la tarta de manzana, Joe se instaló en San Francisco, entró a formar parte del clan Sega y juró a la muchedumbre fidelidad eterna (a cambio de importantes cantidades de dinero, claro está). Pero no contento con su inmejorable situación, y demostrando una vez más sus inagotables ansias de grandeza, dió el gran salto hacia las consolas, plasmando su rostro en un cartucho que respondía a su propio nombre».

Al poco tiempo decidió que un juego le parecía poco y no tardó en repetir la experiencia. Así, como debe (o al menos debería) ocurrir en todas las continuaciones, presentó un título que incorporaba una serie de innovaciones lógicas con respecto a su predecesor.

Y, así, llegando a los momentos actuales, vemos que la principal innovación de este cartucho es la perspectiva, que ha cambiado la profundidad que exhibía la primera parte, por una visión de corte televisivo-frontal mucho más espectacular y que ofrece una mayor sensación de control de los jugadores propios del mismo (perdón por la estupidez).

Lo demás sigue en su sitio. Tácticas defensivas y ofensivas de fáciles manejos, elección de equipos, ligas y todo lo que un aficionado, aunque sea español, espera de un simulador del bello, a la par que viril, deporte del fútbol americano.



En la pantalla gigante del estadio se nos irá informando puntualmente de todo lo que acontezca en el encuentro. Incluso habrá algunos minutos de publicidad...



HOBBY CONSOLAS

Espectáculo total,
para quién lo entienda

La vuelta de Joe Montana a los terrenos de juego Mega Drive es quizás la más espectacular de cuantas segundas partes he visto. Al puro y duro rugby que el campeón ofrecía en el primer cartucho, le han añadido virguerías técnicas que incluso a un detractor de este deporte, como me catalogo, han convencido para jugar más de un encuentro.

Las digitalizaciones de voz son perfectas, los efectos de zoom magistrales y, sin duda, cualquier aspecto técnico relacionado con el juego merece un auténtico y rotundo diez.

Lo malo de todo esto es que, por muy maravilloso que sea el juego, yo sigo sin comprender cómo se juega a ésto del fútbol americano. Una pena.

Giancarlo Vialli



LAS PUNTUACIONES



Deportivo

79



90

75

77



SEGA

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: Si no conoces las normas...

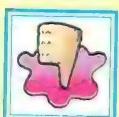
Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 0

Las increíbles
digitalizaciones de voz.



Que este deporte
nos sea tan ajeno.



Mejorando
lo presente

HOBBY CONSOLAS

Ni qué decir tiene que esperábamos este título con los brazos abiertos para ver hasta dónde era capaz de llegar. Y apareció. Con unas cualidades bien diferenciadas, perspectivas renovadas y varias voces que espectacularizan todas las jugadas, en un alarde de técnica que obliga a agradecer y felicitar. La jugabilidad endiabla y engancha, los gráficos estimulan a las neuronas motoras... pero algo puede llegar a fallar.

Tal vez sean las sombras que sobre él planean, de nuevo, tal vez la, en algunas ocasiones, molesta opción de zoom, tal vez la sensación de continuidad que le falta al juego...

Un cartucho que atrae, sin entusiasmar, y que puede hacértelo pasar bien.

J.L. "Skywalker"

Todo el juego está plagado de cantidad de detalles que lo convierten en un título realmente "cuidado". Enumerar todos sería imposible, pero estos dos os pueden servir de muestra. Las tácticas se detallan al máximo y hasta las taquillas de los jugadores presentan un realismo fuera de lo normal. Pero ésto es sólo una muestra...

LO MÁS

NUEVO DRAGON'S LAIR

El Héroe y el Dragón

NINTENDO



La tesorería es una de las pantallas importantes del juego. En ella deberemos recuperar todo el oro que a lo largo de las fases nos irá arrebatando el malvado Singe.

A esta estancia tendremos acceso siempre que queramos, y el mecanismo para recuperar las mencionadas riquezas pasa por evitar el contacto del malvado lagarto.

HOBBY
CONSOLAS

Altamente jugable

Superproducciones de latón piedra y fantasmas regocijados por las desgracias ajenas, poblarán todas y cada una de las diez mil partidas que vais a protagonizar en este bonito cartucho.

Una leyenda, la del Dragón raptor de la princesa Daphne, que logra fomentar entre la masa proletario-consolera las sensaciones de vivir en los límites de velocidad permitida. Ahora unidle a ese alegre batiburrillo de ideas, unos gráficos ancestrales de perfecciones impecables, unos sonidos o melodías bellísimos o una jugabilidad endiabladamente adictiva.

El resultado es tan sencillo como alegre: alternados continuos recomendados para ilustres del látigo. Altamente adictivo. Altamente jugable.

J.L. "Skywalker"



Incluso en la "apacible" pantalla de entrada al castillo los peligros te pondrán a prueba y podrás perder, en las primeras partidas, alguna que otra vida.

HOBBYTRUCO: Haz salir al dragón, retrocede hasta salirte del puente levadizo y comienza a dispararle.

Ojo, porque te lanzará bolas de fuego que al más mínimo contacto te quitarán vidas!





Radicalmente distinta a la versión Game Boy que os ofrecimos el mes pasado, la historia draconiana de la NES vuelve a narrar el rapto de la princesa Daphne por parte del malvado dragón Singe. Pero, como ocurre en todas las narraciones épicas, el bueno, es decir, Dirk, no se ha tomado a la ligera las advertencias de su oponente y se ha estado entrenando con ganas para tratar de derrotar de la manera más espectacular posible a toda aquella figura que vuele o aletee y se interponga en su camino.

Por otro lado, el malo, aludiendo incapacidad, ha resuelto disponer en su inmensa guarida una buena cantidad de trampas, unas mortales y otras más, que ha dedicado especialmente y de todo corazón a nuestro colega Dirk.

Nuestro héroe lo sabe, pero, ¡claro!, no puede dejar en la estacada a la joven princesa, por lo que, armado hasta los dientes postizos, se ha internado en el castillo del malo dispuesto a recorrerse de arriba a abajo las innumerables estancias plagadas hasta el techo de indómitos enemigos que le esperan por delante, por detrás y por los lados.

En cuanto a los ingredientes principales del juego, ya os lo podéis imaginar: habilidad a raudales, pantallas quasi-imposibles, y cantidad de personajes de manufactura Disneyana que forman una auténtica producción de leyenda.



El elevador no te será muy difícil superarlo, aunque las dichosas piedrecitas harán todo lo posible por "derribarte" y no dejarte llegar hasta Daphne.

HOBBY CON FOLAS

Difícil, bonito y bien animado

Elite nos brinda la oportunidad de vivir las aventuras del mítico Dirk en esa gran caja de sorpresas llamada NES, ¡y no sabéis de qué forma amigos!

Los aspectos visuales y sonoros de este jueguito son posiblemente los mejor realizados hasta el momento para la 8 bits Nintendera, al igual que todas las animaciones del personaje, realmente increíbles y alucinantes.

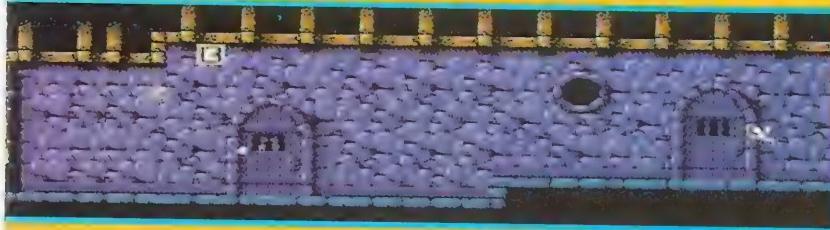
Ver desplazarse al ágil caballero andante por la pantalla es un auténtico festín visual. Pero, ¡atenCIÓN!, el juego es difícillo y os puede llegar a desanimar en las primeras partidas.

Si lográis pasar el bache anímico de los primeros momentos, encontraréis en Dragon's Lair un excelente refugio de diversión y entretenimiento.

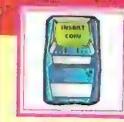
The Elf



Las mazmorras son otra de las trampas preparadas por los programadores de Elite, y para salir de ella has de eliminar a tres de los cuatro "mazmorranos" que allí se encuentran. Ten cuidado porque les han prometido la libertad, sólo, si son capaces de eliminarte...



LAS PUNTUACIONES



Arcade

ELITE

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: ¿Quién dijo dificultad?

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 3 países con



89

85

80



Los increíbles gráficos y sus tarareables melodías.



Tal vez, y sólo tal vez, su extrema dificultad.

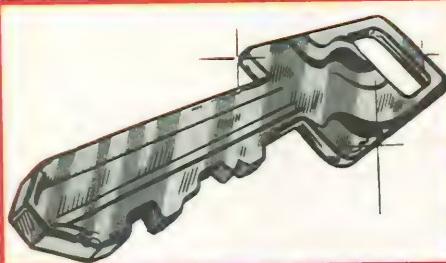
87

LO MÁS

NUEVO

X-YBOTS

Gestos como los del tipo de la derecha serán los más comunes en nuestro periplo por los túneles de la escondida base del Dr Zenutrio.



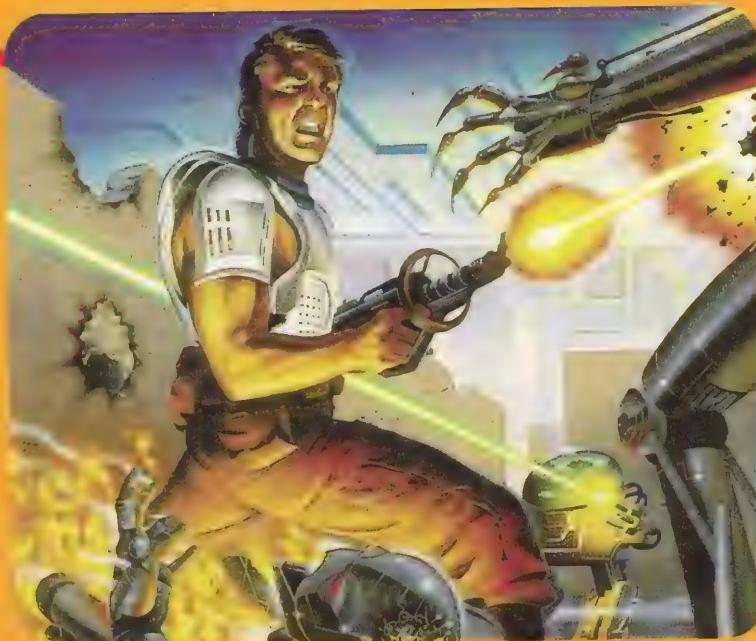
Otra máquina,
sin más

HOBBY
CONSOLAS

Escaso es la palabra que definiría este cartuchillo en toda su extensión. Esca-
so, en principio, no ya por sus adole-
cientes gráficos o escuetos sonidos, sino por
toda la monotonía, monocromía y estatismo
que preside todo su desarrollo.

Nos cuesta creer que la Lynx sea incapaz de recoger en su seno adictivos juegos multiseados de estímulos portentosos. Este Xybots en un principio lo es, pero en un principio demasiado iniciático. Después sólo nos restan dos opciones: o seguir jugando aunque no queramos, o cambiar el cartucho con otro amigo de igual afición o máquina consolera.

J.L. "Skywalker"



El hombre y las bestias

No es cuestión de fama. Pero cuando uno nace con estrella es imposible resistirse a la tentación de implorar porqué todo aquello por lo que has luchado se viene abajo en un tris tras. Por eso, suponemos, el héroe no dudó en preguntarse si la caída de la humanidad a manos de una raza de robots mutantes no era razón suficiente como para acobardar a uno de los hombretones más famosos de las recreativas callejeras. Lo tenía muy claro, pero algo le frenaba en sus aspiraciones de santificación mundana. Algo tan importante como las amplísimas extensiones de pasillos recorribles en pos del enfrentamiento con el ordenador central.

En cada una de las fases que le esperaban allá abajo tenía la posibilidad de recoger cosas. Llaves, monedas o aparatos que fortalecieran sus habilidades hasta límites topescos. Unas le permitirían abrir numerosas estancias secretas -que podría encontrar mediante la pulsación de "option 2" que hacia aparecer un alegre mapa que le indicaría todas y cada una de las posibles localizaciones de ese nivel, así como todos sus teletransportadores y salidas-. Otras, como las monedas, le ayudarían a conseguir alguna que otra arma con la que destruir con mayor facilidad a toda una cohorte de reprogramados individuos.

Así y con todo se aventuró, extrañamente...



Buena pose chulesca para celebrar el paso al siguiente nivel.



LAS PUNTUACIONES



ATARI

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: Se deja ver...

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: ??



65



Su fácil manejo por lo elemental de su desarrollo.



68



A medio-corto plazo se hace muy, muy, monótono.



65

66

**¡Por solo
225
Ptas.!**

**TODOS LOS MESES
EN TU QUIOSCO**

Número 47

225
ptas

MICRO Manía

Sólo para adictos

Preview

HOOK

Entrevista
con el
programador

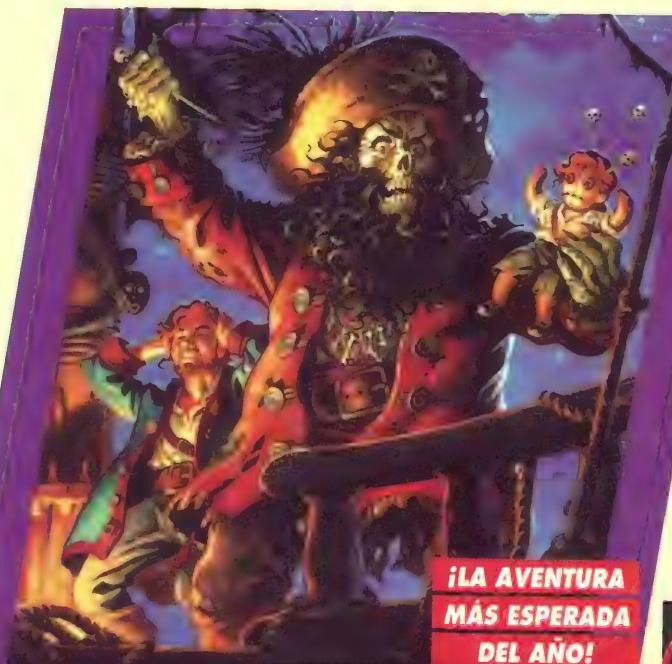
EXCLUSIVA

Así
serán

LARRY I
Un Playboy
con
mala
suerte



...y además



¡LA AVENTURA
MÁS ESPERADA
DEL AÑO!

La venganza de LeChuck
MONKEY ISLAND 2

SIM EARTH • F117A • CASTLES • POPULOUS 2 • THE GAMES WINTER CHALLENGE

La Revista para los adictos a los Videojuegos

JUEGA CONVENTAJA!



Solución
y mapas

LO MÁS

NUEVO

GAME GEAR

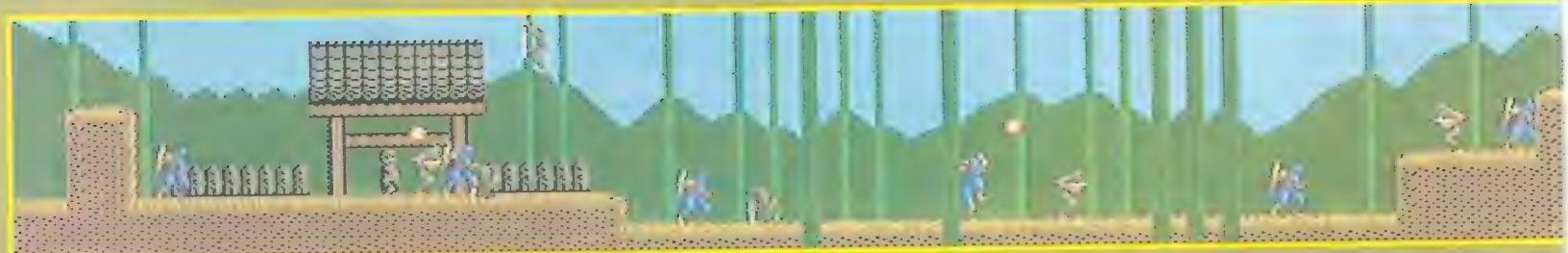
Ninja Gaiden



A primera vista, Ninja Gaiden es un juego más de karatecas. Ni su argumento, que repite historias bastante conocidas de espadas sagradas y otras afrentas al honor, ni su desarrollo, que nos invita gentilmente a repartir patas y puñetazos a diestro y siniestro, parecen dispuestos a descubrirnos un nuevo y menos trillado mundo ninja. En segunda instancia, es decir, con un poco más de investigación, Ninja Gaiden no cambia mucho. De hecho incluso se acerca aún más a las típicas historias que siempre dan pie a estos arcades.

¿Qué es lo que diferencia, pues, a este Gaiden de orgías ninjas que anda circulando por ahí?. Sencillo, su jugabilidad.

APOTEÓSIS



No merece la pena que insista en el desarrollo mediocre sobre el que se desenvuelve la nueva aventura del Ninja Gaiden. Ni en la escasa originalidad de su argumento, ni en la falta de imaginación de sus creadores. Estos son detalles que, a estas alturas, a muchos nos dejan igual.

Hablaré pues de las emociones que se pueden experimentar jugando a ser guerrero en Game Gear. Será lo mejor. Al fin y a la postre, si un cartucho puede darme jugabilidad, colores, scroll, sensación de avanzar algo en la vida, rapidez, acción y buenos ninjas, ¿por qué preocuparme de la historia y sus avatares? Sería la postura más lógica y comprensible, sobre todo porque no puedo sacar mucho más en claro.

Nikito Nipongo

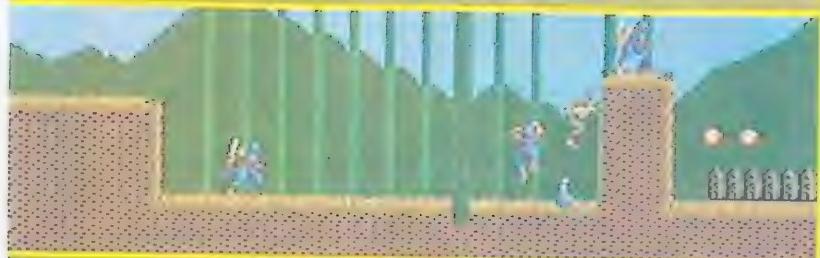
Jamás manejaréis a un valiente soldado de una forma tan rápida, energética y sencilla como tenéis oportunidad de hacerlo en este cartucho. Y si no os vale con éso, probad a fijaros en los gráficos y en las melodías que lo acompañan.

Os daréis cuenta rápidamente de que en realidad este Gaiden, aunque siga reafirmando el carácter Ninja tradicional, no hace sino salirse de la norma casi adictiva y siempre repetitiva que otros apoyan sin miramientos.

Lo demás, en serio, os lo podemos ahorrar. Bastan cinco capítulos con muchos enemigos, fáciles de matar, y un pesadísimo e ingente hombre final a quién no habrá quien le meta mano.

Si sois listos, apostaréis por la jugabilidad antes que por cualquier otra historia rara. Y seguro que saldréis ganando.

NINJA



Ninja Gaiden apuesta por la jugabilidad y la acción sin tregua. Y sale ganando.

El mítico Shadow Warriors/Ninja Gaiden nos sorprende con su aparición estelar en la televisiva Game Gear. Toda la emoción e intensidad de anteriores versiones han sido fielmente escenificadas, con unos gráficos y scroles de excelente factura, y unas musiquillas orientales totalmente atmosféricas.

Respecto a las adicciones varias, el cartuchito está bien servido y te obligarán a continuar una y otra vez en busca del destino ninja. Hasta aquí todo bien, pero, ¿cuántos niveles tiene?, ¡cuatro! Sí, amigos consoleros, tan sólo hay cuatro niveles y, por si fuera poco, bastante cortitos. Bueno, algún fallo tenía que tener, y es que ese Ninja Gaiden es interesante, pero, desgraciadamente, muy, muy escaso.

The Elf



HOBBYTRUCO: Para cargarlos al peso "navegante" que sale del barco, debéis utilizar una doble táctica: esquivar sus bolas de fuego y pegarle puñetazos cada vez que asome el coco. ¡Como a casi todos los bestiajos fin de fase!

LAS PUNTUACIONES



Acción

TECMO / SEGA

Nº jugadores: 1

Dificultad: Ojo a los enemigos finales. Son lo más duro.

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: 5



80



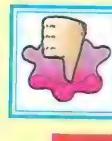
79



81



La jugabilidad cuando se convierte en acción.



La falta incomprendible de Paswords.
La ridícula cantidad de continuaciones

82

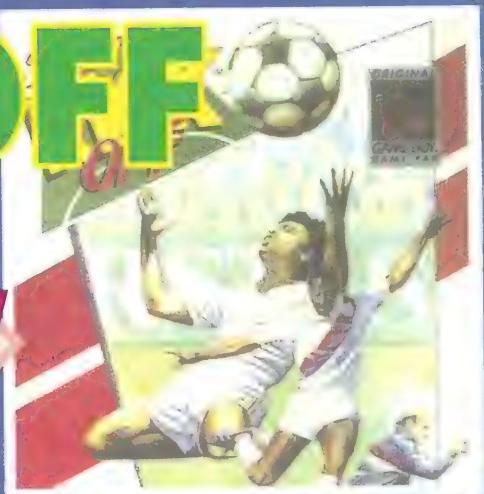
LO MÁS

NUEVO

Super Kick OFF



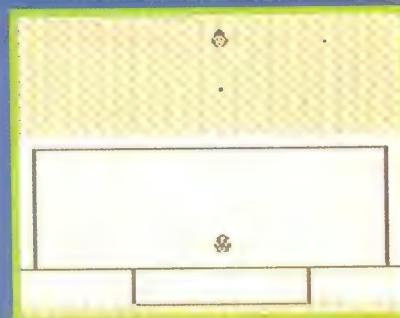
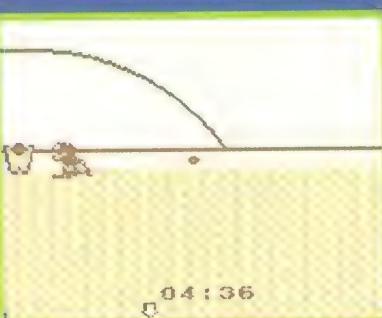
GAME BOY



Fútbol en miniatura

Sinceramente, no tenemos palabras para explicaros lo que este programa os puede ofrecer. Y no lo decimos por la buena o mala impresión que nos haya causado, sino por la cantidad de veces que hemos tenido que hablar de él en sus diferentes versiones. Su desarrollo, para no ser menos, sigue fiel a las pautas marcadas por aquella primera versión que se realizara, hace un siglo, para los ordenadores jugables: elección de campos, niveles de dificultad, duración del partido, prórrogas e incluso selección del idioma. Todo ello, por supuesto, sin olvidar que podemos hacer la alineación del equipo, y decidir la táctica a seguir por los jugadores.

Super Kick Off ha llegado a la Game Boy. Es todo lo que podemos decir.



HOBBY
CONSOLAS

Adiós al mito

De nuevo a vueltas con el fútbol más versionado de la historia. Igualmente repleto de opciones y con mil pixeles por banda, nuestra Game Boy se verá recompenzada por un gran abanico de posibilidades que han desembocado en una realización ciertamente pobre y borrosa con respecto a la altísima media de la que venían haciendo gala las versiones anteriores.

Tratar de meter un juegazo como Kick Off en la Game Boy era, realmente, todo un reto. La intención ha quedado en eso, en intención. En un juego de fútbol, no en Kick Off.

El Consolero Enmascarado

LAS PUNTUACIONES



IMAGINEER

Nº jugadores: 1

Dificultad: La justa y algo más.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 0



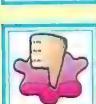
60



El nombre y las opciones propias del original.



63



Excesivamente confuso



65

65

¿En qué número de la revista está ese juego que buscas para tu consola?

HOBBY
CONSOLAS

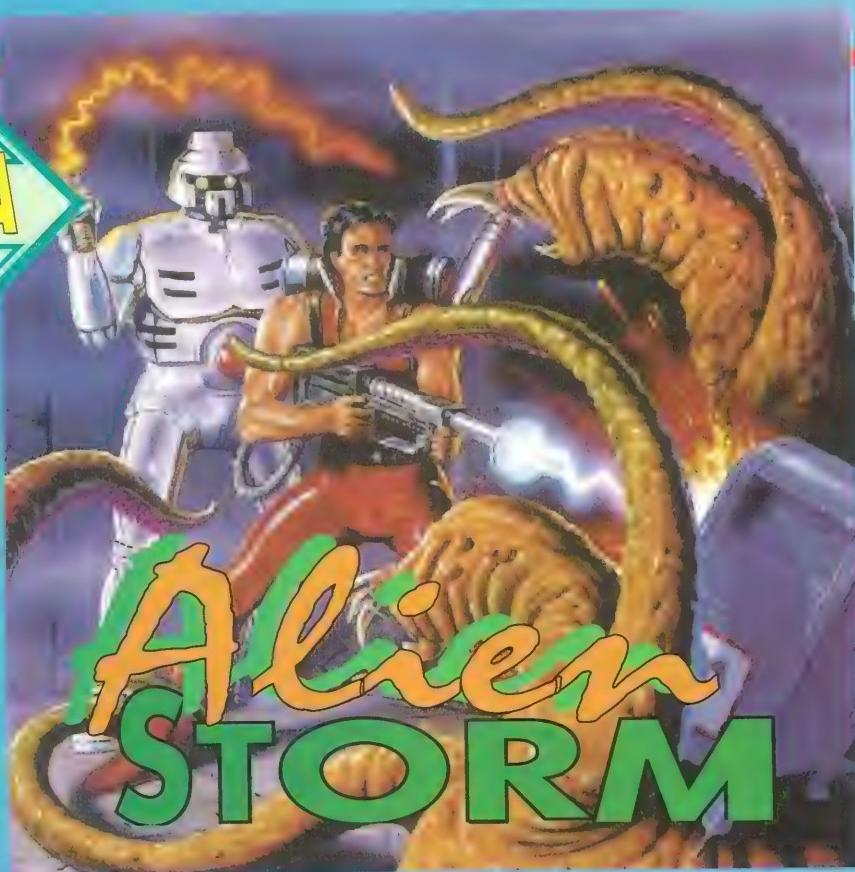
JUEGO	CONSOLA	Nº	JUEGO	CONSOLA	Nº	JUEGO	CONSOLA	Nº
Aerialt Assault	Megadrive	4	Golden Axe	Sega	2	Shadow of the Beast	Sega	5
After Burner II	Megadrive	1	Golden Axe	Megadrive	5	Shadow Warriors	NES	1
Altered Beast	Sega	6	Golden Axe	Megadrive	6	Shanghai	Sega	1
All Star Challenge	Game Boy	5	Golf	Game Boy	1	Shinobi	Game Gear	1
American Football	Megadrive	1	Gradius	NES	1	Slime World	Lynx	3
APB	Lynx	1	Gremlins 2	Game Boy	2	Snake Rattle & Rol	NES	6
Arrow Flash	Megadrive	1	Halley Wars	Game Gear	6	Solar Striker	Game Boy	3
Asterix	Sega	4	Hard Drivin	Lynx	3	Solomon's Club	Game Boy	5
Asterix	Sega	6	Hockey	Megadrive	2	Sonic	Game Gear	6
Awesome Golf	Lynx	5	Hockey	Megadrive	6	Sonic	Megadrive	1
Bart vs. The Space M.	NES	2	Indiana Jones	Sega	2	Sonic y la penúlti. C.	Sega	2
Batman	Game Boy	1	Ironsword	NES	5	Space Harrier	Game Gear	3
Battle Squadron	Megadrive	2	Jack Nicklaus	NES	2	Speedball	Sega	1
Blades of Steel	NES	3	Joe Montana Football	Sega	1	Spider Man	Sega	1
Blaster Master	NES	4	Joe Montana Football	Game Gear	5	Star Wars	NES	4
Block Out	Lynx	2	Kick Off	NES	6	Streets of Rage	Megadrive	2
Block Out	Megadrive	1	Kick Off	NES	5	Strider	Sega	2
Blue Lightning	Lynx	3	Kid Chameleon	Megadrive	6	Strider	Megadrive	6
Blue Shadow	NES	1	Klax	Lynx	5	Stun Runner	Lynx	4
Bonanza Bros	Sega	4	La Caza del Oct. Rojo	Game Boy	6	Submarine Attack	Sega	2
Bonanza Bros	Megadrive	4	La Fiebre del Asfalto	Megadrive	3	Summer Games	Sega	6
Bubble Bobble	NES	1	Life Force	NES	4	Super Kick Off	Sega	2
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	5	Los Simpson	NES	1	Super Kick Off	Game Boy	5
Buster Douglas Boxing	Megadrive	2	Los Simpson	Game Boy	1	Super Mario 2	NES	5
California Games	Lynx	4	Mercs	Megadrive	5	Super Mario Bros. 3	NES	2
Captain Skyhawk	NES	6	Mickey M.Castle of I.	Game Gear	5	Super Mario Land	Game Boy	3
Checkered Flag	Lynx	1	Mision Imposible	NES	6	Super Monaco GP	Megadrive	3
Chip's Challenge	Lynx	6	Moonwalker	Megadrive	5	Super Off Road	NES	5
Choplifter 2	Game Boy	3	N.E.S. Double Dribble	Game Boy	1	Super Spike Volleyball	NES	1
Danan	Sega	5	Ninja Gaiden	Lynx	1	Super Thunder Blade	Megadrive	6
Days of Thunder	NES	3	Out Run	Game Gear	3	Tennis	Game Boy	1
Decap Attack	Megadrive	5	Out Run	Megadrive	4	Tennis Ace	Sega	1
Desafío Total	NES	5	Out Run Europa	Sega	4	Terminator 2	NES	2
Dick Tracy	Megadrive	4	Pacland	Lynx	1	Terminator 2	Game Boy	2
Dinamite Duke	Megadrive	1	Pacmania	Sega	1	The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5
Donkey Kong	NES	1	Paperboy	Game Boy	3	The Lucky Dime Caper	Sega	6
Double Dragon	Game Boy	6	Paperboy	Sega	1	The Newzealand Story	NES	6
Double Dragon II	NES	3	Pato Aventuras	Lynx	5	Thunder Force III	Megadrive	2
Dr. Mario	Game Boy	2	Populous	Game Boy	1	Toe Jam & Earl	Megadrive	3
Dragon Crystal	Game Gear	2	Power Blade	NES	6	Toe Jam & Earl	Megadrive	4
Dragon's Lair	Game Boy	6	Psychic World	Game Gear	2	Top Gun	Nes	2
Electrocop	Lynx	1	Put & Putter	Game Gear	5	Tortugas Ninja	NES	1
Enduro Racer	Sega	4	Quackshot	Megadrive	3	Tortugas Ninja	Game Boy	1
Escape from camp d.	Game Boy	2	R-Type	Megadrive	5	Tournament Cyberball	Lynx	5
Factory Panic	Game Gear	4	Rampage	Sega	1	Truxton	Megadrive	1
Fantasia	Megadrive	2	Rastan	Lynx	3	Turbo Racing	NES	4
Fantasia	Megadrive	3	Revenge of the Gator	Game Boy	4	Turbo Sub	Lynx	3
Fire & Forget 2	Sega	3	Road Blasters	Lynx	1	Turrican	Megadrive	4
Forgotten Worlds	Megadrive	4	Robocop	Game Boy	4	Vigilante	Sega	5
Forgotten Worlds	Sega	1	Robocop 2	NES	6	Viking Child	Lynx	4
G-Loc	Sega	1	Robocop 2	Game Boy	5	War birds	Lynx	2
Gain Ground	Megadrive	1	Ruedas de Fuego	Game Gear	1	Wonder Boy	Game Gear	1
Galaxy Force	Sega	2	Rygar	Lynx	1	Woody Pop	Game Gear	4
Gargoyle's Quest	Game Boy	5	Scrapyard dog	Lynx	6	World Class Leaderb.	Sega	3
Gates of Zendocon	Lynx	2	Shadow Dancer	Megadrive	3	Wrestle War	Megadrive	3
Gauntlet	NES	3	Shadow Dancer	Sega	4	Wrestlemania	NES	4
Gauntlet	Sega	1	Shadow of the Beast	Sega	4	WWF Superstars	Game Boy	3
Ghostbusters II	NES	2	Shadow of the Beast	Sega	4	WWF Superstars	Game Boy	4
Ghostbusters II	Game Boy	1	Shadow of the Beast	Megadrive	5	WWF Wrestling C.	NES	3
Ghouls'n Ghosts	Sega	3	Shadow of the Beast	Sega	4	Zany Golf	Megadrive	3
Ghouls'n Ghosts	Megadrive	5	Shadow of the Beast	Sega	4	Zoom	Megadrive	3
Ghost n' Goblins	NES	1	Shadow of the Beast	Megadrive	5		Megadrive	1
Goal	NES	1						

Para conseguir los números que necesitas, llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados que aparece en la solapa de la revista.

LO MÁS NUEVO



Gordon, uno de nuestros aguerridos héroes, gusta de emplear este potente lanzallamas para freír sin piedad a los marcianos. Su amigo Slammer también utiliza sus "sútiles" métodos de defensa personal...



HOBBY CONSOLES

Alien Storbo

Todos conocemos las posibilidades de nuestra Master, y lo que puede y no puede hacer, pero lo que está claro es que no nos tragamos este Alien Storm. Después de observar la calidad de los últimos lanzamientos Sega, este juego nos sabe a compromiso: había que lanzar esta versión saliese como saliese, y lamentablemente ha salido bastante mal.

Gráficos de enemigos y personajes microscópicos, sonido flautero, patatero, altisonante y farfúltero cien por cien, jugabilidad mas bien dudosa y una adicción poco recomendable para los tiempos que corren.

Si eres un vicioso de la máquina y te gusta barrer del mapa a los individuos poco amistoso, evita este Alien Storbo en la medida de lo posible.

The Elf



La invasión más salvaje

Unas repugnantes fuerzas alienígenas arrasadoras, están invadiendo la ciudad. Y la artimaña que utilizan para tal propósito consiste en introducirse en los cuerpos humanos para posteriormente mutarse y conseguir así pasar desapercibidos, jaaarggh, qué asco! Las fuerzas del orden se han puesto a trabajar rápidamente y tras varios meses de reuniones han tomado la siguiente decisión: "Hay que eliminar a los extraterrestres". Con este inteligentísimo lema se ha organizado una campaña para buscar a dos pardill..., digo, dos super héroes que consigan exterminar a esta jauría de alienígenas con ganas de matar el tiempo, y otras cosas que nos callamos.

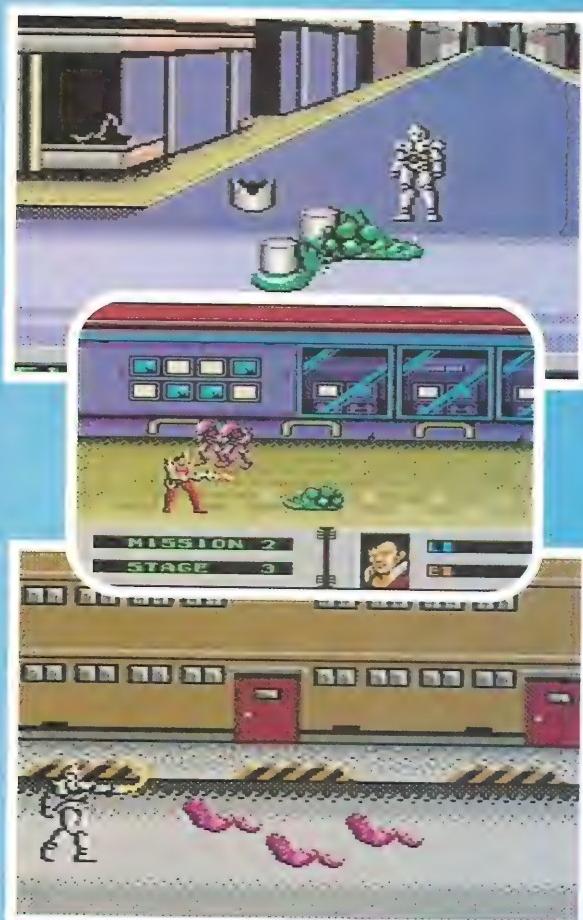
Al final, dos individuos de Santurce, han conseguido pasar todas las pruebas y han sido convenientemente equipados con lanzallamas bioalimentados y con látigos ñascatrónicos de corto y medio alcance.

Lo difícil ya está hecho, ahora sólo queda exterminar, exterminar y también exterminar a los bichos en cuestión, lo cuales se han repartido por cuatro zonas de la ciudad: las calles, los túneles del metro, un gran almacén y el interior de la nave invasora. Mutantes de todo tipo saldrán a su paso incesantemente, por lo que más les vale a nuestros héroes que no quiten el dedo del gatillo ni un nanosegundo, de lo contrario, el futuro de su trasero y del planeta entero estará en peligro.

Las tiendas y el marathon

A lo largo de la ciudad encontrarás una serie de tiendecillas donde, laser en mano y al estilo Operation Wolf, tendrás que abatir a todo alien que aparezca.

El marathon a través de las vías del metro constituye otra de las peligrosas fases de este cartucho. Desplazándote a una velocidad endiablada tendrás que destruir, ¡cómo no!, a todos los aliens de la zona, a la vez que esquivas sus disparos.



Nuestros desesperado androide contempla atónito a las maltrechas criaturas alienígenas.

HOBBY

Raramente atrayente

Invasiones extraterrestres al ritmo de respiraciones mutantes despiden por cada uno de sus poros este arcade que recibe, tras su paso diecisésíbico, la mediana de la familia Sega.

Respiración asistida de una grafiquería resultona, sonidos melódicos y efectistas que no inducen a engaño y una jugabilidad raramente atrayente que puede engancharte/desengancharte de la manera más vil que pudieras pensar.

Una casa iniciada por el tejado que puede acabar bien construida si le echas un poco de imaginación y pones algo de tu parte.

Disfrutablemente exprimible. No te lo pasará mal del todo.

J.L. "Skywalker"

Héroes sin retorno



Slammer: de origen Noruego. Aceptó ponerse el traje de roboide a cambio de que secuestraran a su esposa. De pequeño trabajaba en un circo domando ladrillos, de ahí su habilidad con el látigo. Su Armageddon (arma especial) es, autodestruirse y volverse a crear.
Gordon: antes de emprender esta misión, trabajaba como gestor fiscal en una tienda de frutos secos. Sus hobbies son el colecciónismo, (posee una amplia colección de granos de arroz), y viajar en metro en horas punta. En el juego utiliza un poderoso lanzallamas y su Armageddon es una gran espada que barre la pantalla de lado a lado.

liquida a todos los enemigos.

Más vale látigo en mano que ciento volando, o por lo menos eso cree Slammer, el vengador terráqueo.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: 4

Dificultad: Proporcional a las ganas de jugar.



59



La máquina recreativa que le dió vida.



55



El pequeño tamaño de los personajes y el sonido.



65

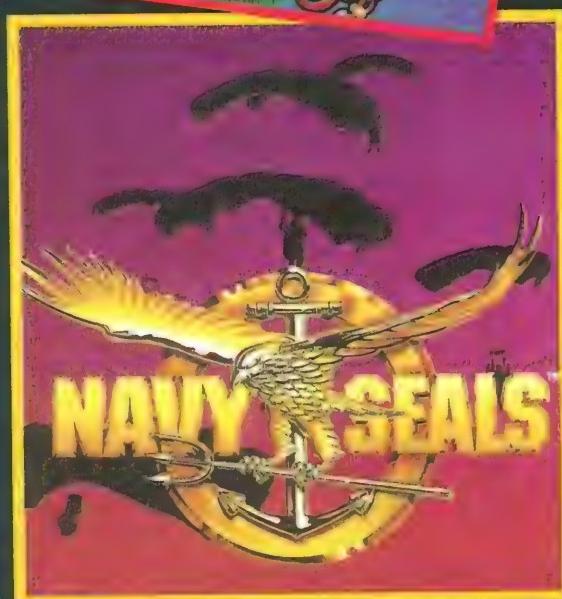
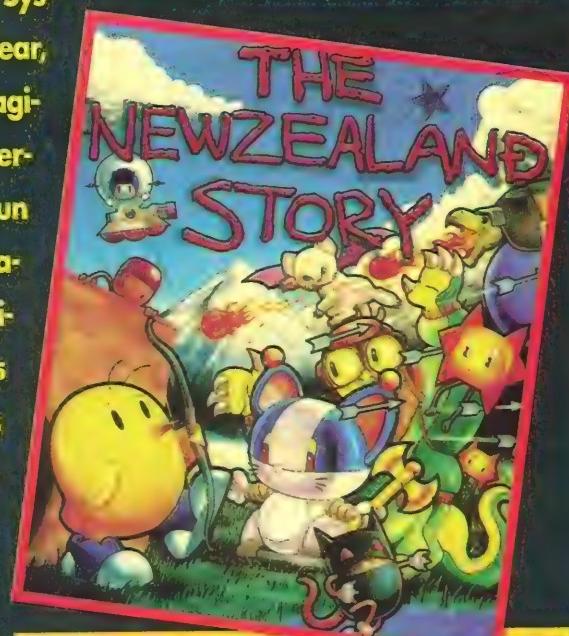
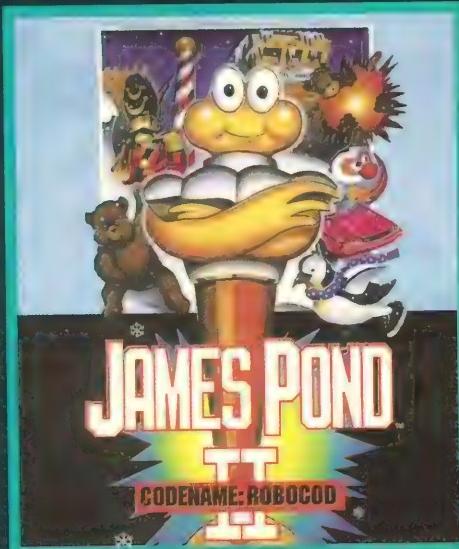
62

H

orror, pavor y desastre. ¡El Sonic de Megadrive ha

LISTAS

bajado un puesto!. Lo que parecía increíble, inamovible, inviable, ha sucedido. Todo un juegazo de nombre James Pond 2 ha superado a l colega más marchoso. Pero no pasa nada, aquí nunca pasa nada. El erizo azul repite posición estelar en Master System y Game Gear, donde, nos imaginamos aún permanecerá un buen rato. Y hablando de movimientos, lentos, muy lentos los de Lynx, vamos, tan lentos que no han andado nada. No como en Nintendo donde los incorporados huelen a victoria sana. No olvidemos que la mano de Ocean es toda una garantía.



GAME GEAR

- | | | |
|---|---|--------------------|
| 1 | X | Sonic |
| 2 | X | Castle of Illusion |
| 3 | → | Donald |
| 4 | ↓ | Shinobi |
| 5 | X | Out Run |

NINTENDO

- | | | |
|----|---|---------------------|
| 1 | X | Super Mario III |
| 2 | X | Star Wars |
| 3 | X | Robocop 2 |
| 4 | → | New Zealand Story |
| 5 | → | Rainbow Islands |
| 6 | ↓ | Kick Off |
| 7 | ↓ | Super Off Road |
| 8 | → | Dragon's Lair |
| 9 | ↓ | Bart vs Space ... |
| 10 | ↓ | Mission: Impossible |

DE EXITOS

MEGA DRIVE

1	→	James Pond 2
2	↓	Sonic
3	→	Kid Chameleon
4	↓	Castle of Illusion
5	→	Hellfire
6	↓	Shadow of the Beast
7	↑	Thunder Force III
8	↓	Quackshot
9	↓	Golden Axe 2
10	↓	Fantasia

GAME BOY

1	*	Double Dragon II
2	=	Navy Seals
3	!	NBA
4	!	Solomon's Club
5	!	Fortified Zone

LYNX

1	×	Scrapyard Dog
2	×	Checkered Flag
3	×	War Birds
4	×	Viking Child
5	×	Stun Runner

SEGA

1	×	Sonic
2	×	Shadow of the Beast
3	↑	Asterix
4	↑	Castle of Illusion
5	↓	Super Kick Off
6	×	Bonanza Bros
7	×	Donald
8	×	Mercs
9	×	Pacmania
10	×	Ghouls'n Ghosts

✗ Repite posición

→ Nueva entrada

↑ Sube posiciones

↓ Desciende posiciones

...16 bit

La Leyenda de NEC **TURBOGRAFX**

Siguiendo con la sección que iniciamos el pasado número, llegamos hoy hasta una consola que, tras una brillante trayectoria por todo el mundo, se ha presentado recientemente en nuestro país.

Nos estamos refiriendo a la Turbo Grafx, una máquina que abre nuevas e interesantes posibilidades a los usuarios españoles.



La consola Turbo Grafx está ya empezando a dejar de ser una desconocida para los usuarios españoles. Tras unos años de éxito internacional, esta potente máquina, disponible en nuestro país desde las pasadas navidades, está dispuesta a abrirse hueco en los corazones de los consoleros de nuestro país. Cualidades y ganas no le faltan: un increíble catálogo con más de doscientos juegos, la posibilidad de un futuro CD Rom y unas características técnicas potentes son la carta de presentación de esta legendaria consola que, como tantas otras, quiere entrar a formar parte de tus sueños.

Todo empezó con...

El inicio de la compañía de ordenadores NEC en el fascinante y difícil arte del video juego, se remonta al año 87. En estos momentos, el imperio del sol naciente estaba invadido por dos consolas, la Famicom, o Nintendo 8 bits y la Master System. La NES copaba el 90 por ciento del protagonismo, aunque muchas de estas máquinas habitaban el interior de oscuros y olvidados armarios.

Ante este panorama, nadie se atrevía a crear nuevos modelos pensando en el fracaso y desventaja frente a otras má-

quinas. O al menos eso creían todos.

Y saltó la sorpresa, NEC lanzó ante el asombro de propios y extraños la PC Engine, una consola de pequeña apariencia, color blanco y tremendas posibilidades gráficas y sonoras.

¿de qué consola están hablando estos tíos?, ¿qué tiene que ver la PC Engine con la Turbo Grafx?

Pues bien, para empezar os diremos que ambas son exactamente la misma y que la diferencia en el nombre tan sólo

Esta potente máquina está dispuesta a abrirse un importante hueco en el agitado mundo de las consolas. Desde luego, calidad y ganas no le faltan para conseguirlo.

La creación de este aparato corrió a cargo de la propia compañía y dos prestigiosos grupos de programación, Hudson Soft, conocidos por sus juegos en Nintendo, y NEC Avenue. Estas dos compañías se encargaron de crear los primeros cartuchos que acompañaron el lanzamiento de la PC Engine en Japón. Las navidades de 1987 fueron más blancas que nunca (por el color de la máquina) y nuestra querida y potente consola se empezó a vender de una forma masiva, (como suele ser costumbre en ese honorable país).

Pero, amigos, es muy posible que en estos momentos os estéis preguntando:

se debe a caprichos lingüísticos de cada país.

Para Estados Unidos y toda Europa, a excepción de Francia, NEC adoptó el nombre de Turbo Grafx. Pero tranquilos que ya llegaremos a ello. Volvamos a hilo de la historia.

Como decíamos, la PC Engine empezó a gozar de un gran éxito en el mercado japonés. Y la "culpa" de este éxito, a parte de sus características, por supuesto, la tuvo el legendario juego R Type.

La máquina recreativa de Irem fué convertida a la perfección por Hudson Soft para la discípula de NEC, y mantuvo to-

Juegos para dar y tomar

La historia lúdica de la Turbo Grafx, comienza en las navidades del 87 con el legendario y genial R Type. A partir de ese momento, centenares de cartuchos han ido poblando el mundo jugable de la consola. Prepárate para viajar a la velocidad de la luz por los títulos más interesantes de esta superconsola, pasados, presentes y futuros.

Coches, motos y aviones.

El mundo de la velocidad es uno de los más llamativos y notables de la Turbo Grafx. A continuación mencionamos los títulos más representativos del género, Victory Run, simulación arcade del Paris Dakar, Moto Roader 1 y 2, el



clásico Out Run, Power Drift, F1 Circus, After Burner 2, Final Lap Twin para dos jugadores

simultáneos, Knight Rider, Chase HQ y Crazy Car Racing entre otros.

Shoot 'em ups:

Otro género clásico y perfecto en la Turbo es el de naves, aviones y demás que nos propone decenas de títulos a cual más trepidante y divertido, el



clásico por excelencia, además del sagrado R Type, es el Blazing Lasers, también conocido como Gunhed, que junto a su segunda y tercera parte, Super Star Soldier y Final Soldier han sabido crear una trilogía perfecta. Otros clásicos del

16 bit

dos los gráficos, músicas y espectacularidad del original. Los nipones compraban consolas como locos para jugar a este increíble matamarcianos. Mejor no se podía empezar.

Otros juegos legendarios que acompañaron a la PC en sus primeros momentos fueron el Victory Run, un espectacular juego del rallye Paris Dakar, el China Warrior Drunken Master, de artes marciales, Neuromancer, videoaventura y el mítico Wonder Boy. ¡Vaya juegazos!.

Las excelentes características técnicas de la Turbo Grafx permiten que sus juegos alcancen unos niveles de calidad realmente altos, especialmente en lo que a lo que al aspecto de los gráficos se refiere.

Transcurridos unos meses, el prodigo consolero de NEC se hacía más y más importante en Japón, y en la primavera del 88 ya se habían vendido más de dos millones de máquinas.

Los precios en el imperio nipón eran de 20.000 pesetas para la consola y entre 4000 y 5000 para los cartuchos/tarjetas. Conseguirla en Inglaterra en aquellos momentos suponía un desembolso de 40.000 pts y 6.000 respectivamente.

Características de lujo

El cerebro procesante de la PC Turbo es un LSI custom chip 6820, hermano gemelo del popular 6502 y con una velocidad de 7 Mhz.

Aunque este circuito integrado es de 8 bits, el procesador gráfico de la máquina es un chip especial de video 16 bits que proporciona a la consola unos aspectos visuales realmente espectaculares.

Por supuesto, la video Ram de 64 K

la al tope de sus posibilidades hasta... ¡482 colores en pantalla!, si bien la mayoría de los juegos incorporan normalmente 32 ó 64, cifra espectacular y más que suficiente y que dota a los juegos de unas características gráficas realmente buenas.

El número de sprites en pantalla es de 64 y permite el manejo y movimiento de gigantescos gráficos con una suavidad total.

Como dato final, os diremos que el sonido es estéreo y a través de seis canales independientes, ¡una pasada!

La llegada del CD Rom

Un año más tarde la prestigiosa compañía lanzó el CD Rom para la Turbo Grafx. De nuevo el universo del video juego estaba de enhorabuena: el utópico sistema por Compact Disc se ponía en práctica y con unos resultados alucinantes.

Nuestra querida consola volvía a ser el blanco de todas las miradas. El primer CD Rom había nacido, y el espectacular Street Fighter y un juego de rol japonés, Hitsuku Mano, eran los primeros en surcar este brillante, en todos los aspectos, formato.

En la actualidad, los juegos más sobresalientes en CD son el R-Type Complete CD, Prince of Persia, Sherlock Holmes, It came from the desert y el Shadow of the Beast.



género son el P-47, Galaga 88 y 90, Twin Heli, Ordyne, Dragon Spirit, el popular Mr Heli, Rabid Lepus Special, Hellfire, Side Arms Special, Paranoia, Saint Dragon,

Atomic Robo Kid, Gradius-Nemesis, Space Harrier, Raiden, la saga Darius y el excelente Spriggan.
¡Cuidado que no he dicho todos!.

Deporte en la Turbo Grafx:
El espectáculo deportivo también está asegurado con títulos realmente buenos y con posibilidad para varios jugadores. El genial e inimitable Final Match Tennis, el futbolístico Power Eleven, Davis Cup Tennis, TV Sports Basketball, Super Volleyball, World Court Tennis, Dodge Ball, Panza kick



Boxing, World Class Golf y varios deportes americanos de excelente factura como el fútbol americano, hockey o béisbol.
Y muchos, muchos más que han aparecido e irán apareciendo con el tiempo.

Ninjas y demás héroes:

La saga de ninjas guerreros y ex combatientes está dispuesta a luchar duro y ganarse un puesto entre tus juegos favoritos.
Ninja Spirit, Shinobi, Ninja





Este es el aspecto que presenta la TurboGrafx cerrada. La tapa posterior debe ser extraída para acceder a la conexión de la fuente de alimentación y a otros conectores.

La Turbo Grafx es conocida en otros países con el nombre de PC Engine, y aunque su apariencia externa es distinta, internamente son exactamente iguales y totalmente compatibles.

Viajando a las Américas.

NEC, aprovechando el gran éxito de la consola en oriente, se dispuso a probar suerte en el continente norteamericano. Y es aquí cuando se decide bautizar a la PC Engine como Turbo

Grafx, cambiar el color blanco por un gris/negro más resultón y ampliar el tamaño de la máquina.

Todo esto ocurría a principios del noventa y la consola estaba precedida por un halo de magnificencia y divinidades variadas.

Como buen aparato que era, la Turbo se vendió como casi ninguna otra máquina lo había hecho hasta entonces. Por supuesto la unidad CD Rom también cambió su color por el negro y se puso a la venta al mismo tiempo que la consola.

Warriors, Legendary Axe, excelentes, Vigilante, Bloody Wolf, Tiger road, Operation Wolf y algunos que me dejó en el tintero.



Plataformas para todos:
Si te gustan los personajillos graciosos estás de enhorabuena, esta consola dispone de muchos títulos legendarios. Sin duda los más divertidos del género son las dos partes del Bonk (llamado PC



Kid en Japón), Bonk's Adventure y Bonk's, estos dos títulos son realmente indispensables. También están el New Zealand story, Magical Chase, Parasol Stars (la tercera parte del Bubble Bobble), Chan y Chan (JJ y Jeff para Europa y Estados Unidos), Skweek, los dos Wonder Boy, Pac



Land, Impossumole y un larguísimo y etcétera. Y nos seguimos porque no nos queda el espacio suficiente. Pero tranquilos, que todo se andará, porque a partir del próximo mes...

Periféricos para Turbo Grafx



- **CD Rom:** esta consola fue la primera en tener CD Rom. Este potente periférico permite almacenar hasta 584 megas de memoria en cada disco compacto. ¡Imagina cómo serán los juegos!: excelentes intros con animación, bandas sonoras reales y muchas más fases, personajes y niveles. NEC ha incorporado a su unidad CD los últimos avances de la tecnología del Compact Disc, y dispone de una memoria buffer de 2 megas y la posibilidad de emplear compactos de música o vídeo. De momento no está disponible en España.

• **Turbo Stick:** este gran joystick, te permitirá sentirte a los mandos de una verdadera máquina recreativa. Además del regulador para tres tipos de velocidad en el disparo, tendrás la oportunidad de emplear el sistema turbo que permite la increíble cifra de hasta 16 disparos por segundo. El Turbo Stick también dispone de cámara lenta para que puedas pasar esa zona tan difícil de tu juego favorito.



- **Turbo Tap:** este interesante aparato permite la conexión de cinco joysticks. Idóneo para los juegos deportivos y todos los que permitan la participación de varios jugadores.



- **Game Converter:** con este adaptador de llamativos colores, podrás jugar en la Turbo Grafx con todos los cartuchos japoneses. Hay muchísimos y muy buenos.



Debido a que Turbo Grafx lleva ya bastante tiempo en el mercado, aparece con una interesante cantidad de títulos que la respaldan.

Algunos juegos tuvieron que ser traducidos al inglés, afortunadamente, y otros cambiaron sus nombres orientales, o no tan orientales, por otros títulos más apetecibles para el usuario americano y posteriormente europeo.

Más modelos, ¡ésto es la querra...

NEC, no contenta con su gran creación, obsequió al mundo del videojuego con varias consolas más. La primera de ellas fue la Super Grafx.

Esta imponente máquina era casi el triple de grande que la primera PC Engine, y tenía un aspecto digno de arma secreta militar. La consola era una versión mejorada ligeramente del primer modelo. Un procesador más potente, 512 colores más y hasta 128 sprites en pantalla. Junto con la máquina salió un espectacular periférico, Power Console,





...y este es el aspecto de la consola con su tapa levantada. Como veís, en su parte posterior posee varias conexiones para distintos tipos de accesorios.

que permitía multitud de funciones tan variadas como pintorescas: un mando al más puro estilo del Star Wars, reloj, cronómetro, teclado numérico, radar, repetidor de partidas y un largo etcétera.

La Super Grafx, nunca llegó a ser la segunda generación de Turbo Grafx, tan sólo un modelo ligeramente mejorado.



A la izquierda podéis ver el aspecto que presenta la Turbo Grafx en otros países. Como veís exteriormente cambia todo: su nombre es PC Engine y su color es blanco. ¡Cosas de las distribuciones!

Eso sí, en Japón, pese a su elevado precio por aquél entonces, algo así como 36.000 pts, se vendió instantáneamente, ¿cómo no?, y éso que tan sólo disponía en aquel momento de un juego específico para ella; eso si, era compatible con todos los juegos de la Turbo Grafx. Desgraciadamente esta consola sólo salió de Japón por medio de importadores directos y nunca se comercializó en Europa.

Por aquel entonces también inundaron el mercado otros ingenios consolísticos de NEC. La Core Grafx, igual en tamaño a la PC Engine pero gris, y la Shuttle PC Engine, una consola en forma de nave espacial pero compatible con la PC, con un precio más bajo y dirigido a un público joven.

Pero, sin duda, una de las creaciones más llamativas fué la Turbo Express, versión portátil de la Turbo Grafx, con sus mismas características, y con la ventaja de poder utilizar las mismas tarjetas que la consola normal, cientos de juegos, y un adaptador para ver la TV.

Possiblemente esta portátil sea la de mayor calidad de todas, aunque pres el

inconveniente de que su precio es muy elevado.

Antes de que os hagáis un lío, os diremos que la Turbo Grafx, la PC Engine, la Core Grafx, la PC GT y la Shuttle PC Engine son iguales en características y tienen las mismas posibilidades. Y no complicamos más las cosas.

Por fin en Europa...

Francia fue el primer país que disfrutó de esta consola, y lo hizo con el modelo Core Grafx.

En el verano del 91, la empresa Compudid adquirió los derechos de distribución de NEC para toda Europa. Y en las navidades del mismo año se puso a la venta en España con un notable éxito de ventas. Para cuando leáis este reportaje, la consola habrá bajado a 19.900 pts. ¡Buen precio!

En fin, amigos, un nueva consola, espectacular a tope, ha llegado con cientos de títulos a tu disposición y con un futuro realmente prometedor. La seguiremos de cerca.

Marcos García

16 bit



NEOGEO LA PANTERA NEGRA

Nos encontramos, sin duda, ante la consola más impactante de cuantas existen actualmente. Sus posibilidades técnicas son increíbles, sus juegos espectaculares...

Se trata de la Neo Geo. Se trata de la máquina arcade en casa.

Por fin estamos en disposición de contar la breve pero intensa historia, -desde sus cercanos inicios por la primavera de 1990 hasta su reciente comercialización en España-, de la consola doméstica más potente de todos los tiempos.

Iniciamos así un viaje a través de las características más sobresalientes del niño prodigo de SNK, una de las más prestigiosas compañías en lo que a recreativas se refiere.

¡Atención!, el show va a comenzar.

SNK, como buen fabricante de máquinas recreativas, conoce desde hace mucho tiempo a la perfección el universo maquinero.

Sus más populares creaciones hasta el momento de embarcarse en el asunto Neo Geo fueron las tres partes del Ikari Warriors, Beast Busters, Guerrilla War, P.O.W. y Iron Tank, por mencionar algunos.

Por aquél entonces, SNK incorporaba placas en sus recreativas, sistema conocido con el nombre de Jamma. Pero he aquí que un día se les ocurrió la genial idea de sustituir dichas placas por cartuchos de gran tama-

ño y fácil instalación. Además este sistema llamado Multi Video System permitía la incorporación de hasta

dos jugadores de 46 Megabits, el Baseball Stars, de 50 megas y el super genial Magician Lord, también de 46

totalidad de sus características son, más que increíbles, dignas de aparecer en el libro Guinnes de las consolas.

El cerebro principal está comandado por dos microprocesadores: por un lado, el poderoso 68000 de Motorola con una velocidad de 12 Mhz y por otro el popular Z-80 de Zilog a 4 Mhz y dedicado tan sólo al sonido del aparato.

No contenta con estos dos cerebros, la Neo dispone de varios coprocesadores paralelos encargados de la gestión de gráficos, efectos tridimensionales, realidad virtual y tratamiento del sonido estéreo envolvente, el sistema Sphero Symphony.

La paleta de color asciende a..., ¡65536 colores!, de los cuales puede mostrar 4096 en pantalla, increíble y alucinante, ¿no?

Pero eso no es todo. En el tema sonoro, tampoco se le puede poner ni la más mínima pega, posee 15 canales

L a calidad tiene un precio. Y el de la Neo Geo es muy alto. Pero es lógico: sus posibilidades la convierten en una consola auténticamente de élite.

seis cartuchos/juegos en una sola máquina.

Este genial sistema de cartuchos dió pie a que en los primeros meses del 90, SNK decidiera incorporar este sistema a las consolas domésticas, lanzando así, ante la sorpresa de muchos, una consola que permitía tener en casa juegos exactamente iguales a los de las máquinas arcade.

Pero para sentir ese placer lúdico había que pagarla, y el precio de la consola y cartuchos era bastante alto.

Los tres primeros juegos que salieron con la Neo Geo fueron el Nam 75, un espectacular arcade bélico para

Megas.

Estos juegos fueron aclamados en el mundo entero por su calidad, pero también por su alto precio, unas 25.000 pts. ¡Había nacido el Rolls Royce consolero!

Técnicamente hablando...

La Neo Geo es una máquina realmente potente y la



Pasaporte a la diversión

Los poseedores de una Neo Geo tienen a su disposición una gran cantidad de servicios al usuario realmente interesantes. Y os las vamos a contar, como es nuestra obligación.

1.- La más espectacular es una tarjeta de memoria que te permite grabar la partida en el último nivel que te quedaste. Muy útil para seguir jugando más tarde, tanto en casa, como en las mismas máquinas recreativas que estén preparadas para ello. Y ya las hay por ahí...

2.- "Hot line", una línea caliente telefónica que te servirá para resolver todo tipo de dudas relacionadas con la máquina y sus juegos.

3.- El Sistema de alquiler de cartuchos, te permite disfrutar de ellos por un módico precio. Eso sí tienes que dejar uno a cambio.

4.- Un sistema de transportes para cartuchos y consolas y a través de toda España.

5.- Videos con demostraciones de los últimos lanzamientos.



de sonido, siete de los cuales están destinados únicamente para sonidos digitalizados.

Respecto al manejo de sprites, la bestia negra puede manejar, atención a la cifra, 380 objetos con límites de tamaño casi infinitos. Y además con un tope de hasta 64 Megabits (8 Megas) de información dedicada solamente a estos sprites.

Como broche de oro a las características, diremos que la memoria máxima destinada a los juegos es de 330 Megabits, que en términos fáciles suponen 42 Megas reales de memoria.

Un dato anecdótico, el Sonic ocupa 1 Mega real, ¡vaya diferencia!, ¿no?

L.A.S.P. y la llegada a nuestro país

Un año más tarde, varias compañías europeas se unieron para agraciar al viejo continente con la presencia de la poderosa criatura.

Después de dos intentos, SNK por fin consiguió convertir la Neo Geo al sistema Pal europeo y fabricó una gran cantidad de consolas para nuestro mercado.

L.A.S.P se encargó de la

distribución en España y el pasado mes de octubre, se puso a la venta.

La campaña de navidad fué bastante exitosa y la Neo Geo se prepara de nuevo para asombrarnos esta primavera/verano con una promoción especial que incluye la consola, dos mandos, tarjeta de memoria, cables y transformadores por el "módico" precio de 99.000 pts.

Los lujos hay que pagarlos, amigos consoleros.

Punto y final

El futuro de la bestia negra se plantea tan acojedor y apasionante como los propios inicios: tiendas en toda España, club de cambio, tarjeta salva-partidas, un lanzamiento de uno o dos títulos al mes, y todos los servicios y ayudas que Neo Geo proporciona a los privilegiados y profesionales del juego que la poseen.

Y así decimos adiós por este mes a la consola que, tenga el precio que tenga, por sus características y poder se mantendrá en la cumbre por unos cuantos años.

Marcos García



Juegos para alucinar



Los cartuchos de Neo Geo, esconden los juegos más alucinantes que puedes ver en una consola. Citamos algunos de pasada: *Cyber-Lip*, *Crossed Swords*, *Magician Lord*, *Thrush Rally*... Prepárate para visitar un mundo de 65.536 colores, 15 canales de sonido y con los sprites más grandes y

bonitos que jamás hayas visto. ¡Igual que en una máquina de los salones arcade! Y como una imagen vale más que mil palabras, aquí te presentamos algunas pantallas de los juegos que puedes encontrar para la Neo Geo y que, a partir del próximo mes, empezaremos a comentar en la revista.

LASERS & PHASERS

Populous



Renegados del mundo actual, y por enésima vez, os vuelvo a traer un repertorio de mundos escondidos del mundanal ruido que enloquecerán al mayor verdugo de tiranos. Tomad nota:

HURTOUTORD JOSAMAR TIMUSLUG
CALDIEHILL SWAUER KILLPEING
EOAOZORD BURWILCON
NIMIHILL BILCEMET RINGMPED
WEAVHIPHAM ALPOUTOND
IMMUSILL BUGQUEEND
BINIZOND LOWINGICK
QAZITORY MINMPME
FUTOUTBOY SUZALOW JOSTME
TIMPEOLD SWAINGPAL

Egoitz Hernaiz (Guipuzcoa)

Pin-Bot

La conquista más consolera de todos los tiempos viene dada por la artimaña peluda que nos ha mandado un insigne jugón de Madrid, el cual nos recomienda, para tan virtuoso cartucho, que... "Si uno de los monstruos se traga la bola, pulsa start y select repetidas veces hasta que la expulse..."

J. Noél García.



Space Harrier



De la zarpa de un amiguete cantidad de espacial, nos ha llegado un truquejo con forma de claves aéreas que nos van a permitir acceder a otras fases de número entero más elevado.



Pipe Dream



Si entre cañerías anda el juego, yo ando al revés, por lo que, amigos descarrilados, tomad estas claves e introducidlas de modo agónico en vuestro cartucho.

Nivel 17.... SEED
Nivel 21.... GROW
Nivel 25.... TALL
Nivel 29.... YALI

Ivan Calomarde (Barcelona)

Out Run



El mejor truco de las galaxias. El Testarossa que surgió de Sega nos ha descubierto, gracias a la intuición resquebrajada de los getafeños hermanos López Corral, un truco que multiplica su velocidad en rectas de menos de 15 grados.

Para ello debéis elegir el modo de juego entre las opciones Hard, Super o Pro y terminarlos cualquiera de los cinco circuitos. En ese momento volvéis al menú de opciones y veréis que a los modos anteriores indicados se les ha unido uno de nombre Hyper, y que tiene la característica de permitir alcanzar, a vuestro coche, la velocidad de 345 K/h! ¡ casi ná!

Hermanos López Corral (Getafe)





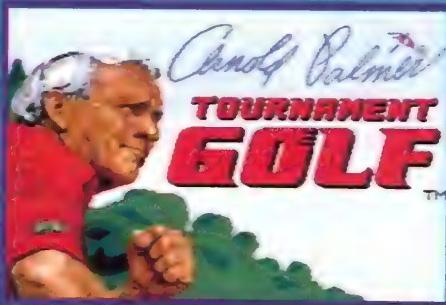
Arnold Palmer Golf

A medias con mi abuela, una vez, me aposté que era capaz de jugar al golf con tres palos y un bizarro, mientras con la mano que tenía libre "gameaba" con mi consola.

Perdí, y por un hechizo del mago Hortoplastro aparecí en un campo de Fantasía...

Mi dirección es: cuando aparezca el rótulo de "Game over" pulsad arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha y el botón A.

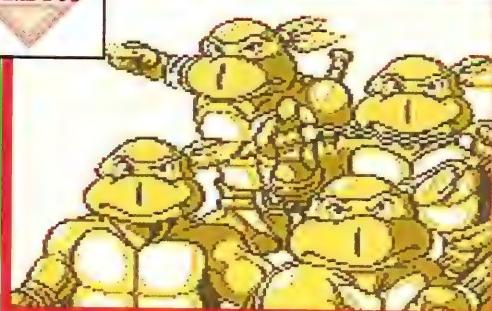
¡Salvadme, por favor!



Adventures of Lolo 2



Tortugas Ninja



Si por mí fuera, ya os habría dejado a solas con vuestra habilidad para que os terminárais el juego. Pero como me dais pena, os voy a decir la manera de reponer la energía a cualquiera de las atrevidas tortugas.

Pulsad pausa, arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B y A. No hay más que decir.

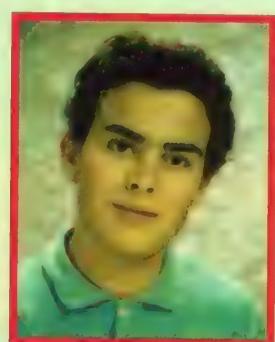
José Fernando García (Cádiz)

El cabezón del monte animado ha decidido ponerse en huelga de pesos ojerosos hasta que algún consolerillo de tres al cuarto se decida a introducir, por sí mismo, la clave que permite acceder directamente, y sin tapujos, a la última pantalla.

VQTD... ¡¡y tan contentos!!



Shinobi

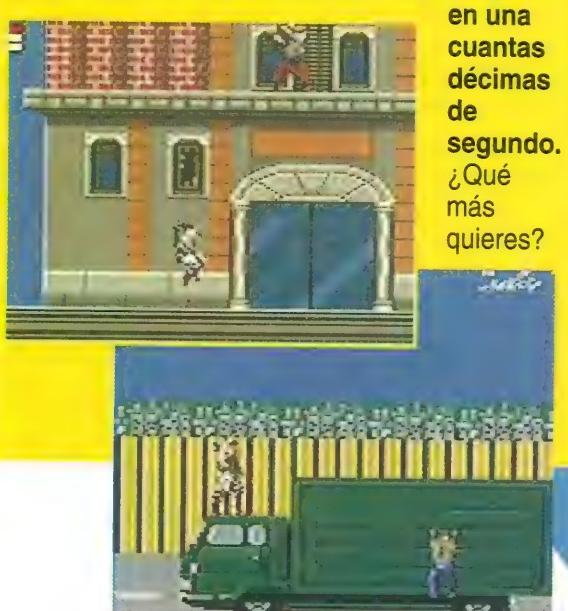


Pacmania

El comeocos de la familia ha decidido adentrarse en los mundos consoleros más adlegados a la galaxia jugátil.

Para ello, un invasor del ominoso Imperio de los trucos llamado Gregorio, nos ha remitido una argucia mediante la cual accederemos a una "quinta fase oculta". Para ello hemos de jugar normalmente en el primer nivel, "Block Town", y **comernos todos los puntos a excepción de las cuatro grandes bolas amarillas**. En "ce moment", oiremos un zumbido y dirigiéndonos a la zona de los regalos encontraremos una moneda. Nos la comemos y...

Gregorio Jiménez Valverde
(Barcelona)



LASERS & PHASERS

Bart VS The Space Mutants-Racket Attack

La "enena" que véis en la fotografía ha osado usurpar nuestra siesta con un truco ruidoso para el juego que protagoniza el "pelopincho" amarillo. Ella nos ha explicado, a sus cinco años, que si tiráis un misil sobre la letra E, del rótulo Kwik-E-Mart, del supermercado de la primera fase, iréis directos a una pantalla de sonidos. Allí, podréis comprobar, escuchar y tararear desde la famosa melodía que abre el juego, hasta el último de los efectos sonoros...

Pero ella no es la única de la familia que se dedica a esto de encontrar trucos. También su hermano ha hecho lo propio y ha aprovechado la ocasión para mostrarnos unas cuantas claves para el Rackett Attack. Todas ellas con el alegre fin de divertir psicológicamente.

Segundo partido:.....JSLPVYC

Tercer partido:.....GKVYLWC

Cuarto partido:.....PSFRCHC

Quinto partido:.....KYIMYDD

Sexto partido:.....IXKOWCD

Séptimo partido:.....RYTONMD

Bravo por la pequeña "Moway" y por el joven ingeniero de caminos arenosos del monte.

Kickle Cubicle

Otra familia de "buscavidas" ha escrito con el único fin de hacernos ver que esto de encontrar trucos no es un trabajo de individual, sino de equipo.

El hallazgo en cuestión, encontrado hace escasas fechas en las proximidades de Madrid, permite acceder a un modo de juego especial. Para ello debéis pulsar abajo en el pad número 1, apagar la consola y, manteniendo el botón pulsado, encender la consola de nuevo. La pantalla se volverá blanca en señal de que la cosa ha funcionado, por lo que sólo os falta pulsar select y... ¡¡¡ a jugar!!!

Carolina, Víctor y Lorena Serrano (Leganés)



Solar Jetman

Nuestro experto consolero y admirador empedernido de Mario, Fernando Bellver, nos manda la lista completa de claves para el excelente y dificultoso Solar Jetman de Rare. Ya no tenéis excusa para visitar los 13 planetas.



Aquí están los passwords:

- | | |
|---------------------|----------------------|
| 2.- KLB PBN BBM KGB | 8.- KGD THN BBX WHB |
| 3.- KBB DPL HBR XHB | 9.- HBG TMP LBG KHB |
| 4.- KQB DGG DBX VHB | 10.- KDG NNN KBM QHB |
| 5.- KHD ZLG DBG BHB | 11.- KQG XPM QBR DHB |
| 6.- KLD GBB DBM KHB | 12.- HHG LDG BBX WHB |
| 7.- KQD BQQ LBR VHB | 13.- KQG WGG BBG DHB |

Pues éstas son toditas las claves amigos, y una vez más se lo agradecemos a...

Fernando Bellver (Madrid)

Pinball Devil's Crush

Vaya primicia mundial y estratosférica que nos manda nuestro entrañable amigo Roberto. Por fin y para deleite de propios y extraños un truco para la consola TurboGrafx. Y encima es para el increíble juego de Pinball Devil's Crush. Atención a los siguientes passwords:



1.- THEDEVILSI: te dará 145.000.000 de puntos y 70 boleas extra.

2.- ONECRUSHME: te proporciona 594.000.000 de puntos y 27 bolas.

3.- AAAAAAHAAA: bolas ilimitadas.

¡Vaya sorpresa que se han llevado los usuarios de la Turbo gracias a...!

Roberto Serrano (Móstoles)

Road Rash

Lágrimas debes haber soltado cuando hayas visto el catálogo de inalcanzables motos que te presenta el jueguecillo. Para que no sigas lastimeando, has de hacer lo que a continuación te narro...



Apunta el último código que el juego te da antes de pasar de nivel, apaga la consola e introduce la clave, observarás que apareces con más dinero del que tenías. Gana de nuevo otra carrera y apunta el código que te da.

Si este procedimiento lo repites varias veces acabarás recaudando todo el dinero posible y, en consecuencia, la tan ansiada Diablo 1000.

Todo tuyo y de Ferrán Capo, Barcelonés él, que ha sido el autor de tan magno acontecimiento.



Gargoyle's Quest

Aveltas con el fantasmilla de rigor, nuestro enclenque protagonista volador ha decidido internarse de nuevo en los mundos de la magia desternillante. Si tú, avaricioso consolero, quieres "gamear" en nuevos niveles no tienes más que introducir esta agradable clave de origen plónfico: MAD.



Snake Rattle 'N' Roll

A continuación os explico, con todo lujo de detalles, la manera de acceder a la fase 5, desde la 4, sin necesidad de pasar lo requerido. Para ello debéis poneros sobre el peso y moveros de izquierda a derecha continuamente hasta que, por defecto de la gravedad reinante, caiga una gran serpiente del cielo que pese lo estimado, y algo más.

De esta florida manera pasareis sin problemas de peso...

Francisco José Blanco (Galicia)



•COCONUT•

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*

(91) 594 35 30 - Fax (91) 594 39 86

*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)

Horario: LUNES A SÁBADO DE 10 A 2 Y DE 4:30 A 8:30

ABIERTO SÁBADO TARDE DE 5 A 8



OFERTA 1: M. SYSTEM II + CONTROL PAD

+ ALEX KIDD = 9.900 PTAS.

OFERTA 2: M. SYSTEM II + CONTROL PAD

+ SONIC + ALEX KIDD = 13.900 PTAS.

CONTROL STICK

SEG A
MASTER SYSTEM-II

MEGA DRIVE + 2 CONTROL PAD + SONIC

29.900 PTAS.

ART ALIVE

ARCH RIVALS

BATTLE MASTERS (RPG)

BESTIAL BROTHERS

BUCK ROGERS (RPG)

CALIFORNIA GAMES

DONALD DUCK QUACKSHOT

FIGHTING FEVER

FIGHTER P

GOLDEN AXE 2

MASTER OF MONSTER

INMORTAL

JAGUAR FOND 2 ROBOCOP

JOHN HADDEN FOOTBALL 92

MARIO LEMIEUX HOCKEY

MERC'S

MIDNIGHT RESISTENCE

NHL HOCKEY

OUT RUN

PIT FIGHTER

PHANTASY STAR III (RPG)

RBI 3 BASEBALL

RINGS OF POWER

ROBOKASHI

SIMPSON KRUSTY FUNHOUSE

SHINING IN DARKNESS (RPG)

SWORD OF MURKIN (RPG)

SLAUGHTER SPORTS

SHADOW OF THE BEAST

STREET OF RAGE

SUPER REAL BASKETBAL

THUNDER FORCE II

VALIS (8 Mb)

WINTER CHALLENGE

7.900

2.595

3.000

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

1.990

LASERS & PHASERS

Turrican

Para los admiradores o admiradoras del héroe biónico de Alterra, vamos a daros un pequeño pero útil truque que os permitirá empezar el juego con una vida más y repletos hasta arriba de armas.

Nada más empezar, dirigíos hacia la izquierda, trepad los montículos mientras esquiváis enemigos y llegad hasta el final de la pantalla.

¡Sorpresa!, una preciada vida caerá de los cielos e irá a parar a vuestro marcador. Si os movéis un poquito hacia la izquierda y activáis el taladrador cósmico, descubriréis un bloque mágico que os surtirá de armas, vidas y minas varias.

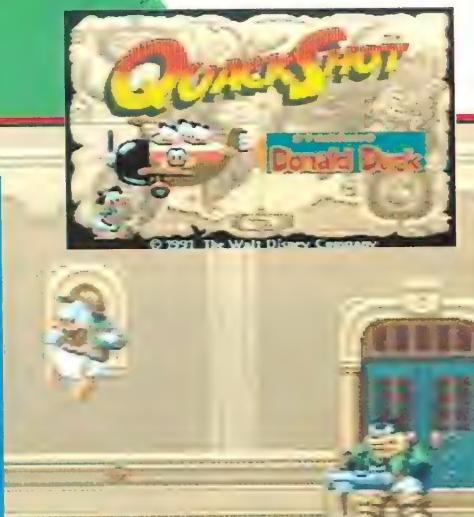
A lo largo del juego, encontraréis más bloques de este tipo, así que, ¡estad atentos consoleros!

Jasón García (Móstoles)



Quackshot

Requetepicos, ¡¡el juego más patoso de los últimos treinta años tiene una argucia...!! Por cierto, en transilvania hay un enemigo que es capaz de darte una jugosa vida, así que cógela y entra en el castillo. Vuelve a salir y dirígete de nuevo hasta el enemigo que te diera la vida, destrúyelo y volverás a conseguir otra "life".

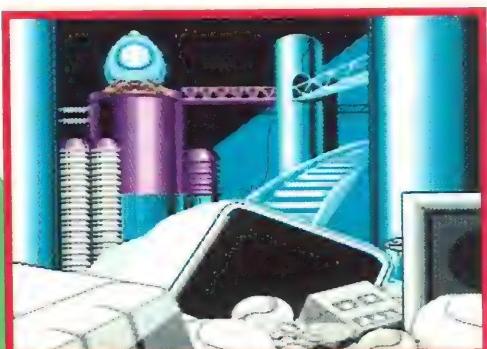


Solar Jetman



Desmadrado y rocambolesco, os anuncio reiteradas veces un truco para este difícil juego, el cual os propone pasar de fase, a la de tres, sin necesidad de jugar las anteriores. ¡¡Ni el mismísimo Yen sería capaz de hacerlo!!

Para ello tenéis que bajar hasta que veáis un círculo de naves disparando. Colocarlos en el centro y por arte de magia...



Ghostbusters

No aprenderéis jamás. Os hemos dicho una giga de veces que los fantasmas, como tales, son incapaces de lavarse la ropa por sí mismos. Así que recapitular, e iniciar el juego con más dólares de lo normal introduciendo este sistema que os traemos amablemente.

Iniciales: A.A

Número de cuenta: 1173468723



Viking Child

Un corpúsculo de hombrecillos, los temibles "ST Warriors de Madrid" ha osado perturbar la tranquilidad que reinaba en el mundo de nuestra Lynx. Y lo han hecho mediante el método más terrorífico posible: el descubrimiento de un truco de época. Son cuatro claves de otros tantos mundos escondidos:

OMEGAMAN PATRICIA REDDWARF DEWSBURY

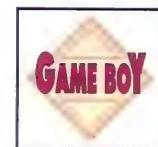
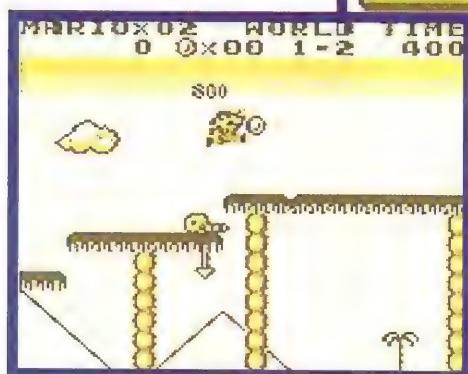
No hay uno sin dos, como no hay seis sin ocho, por lo que os escribo en estas líneas una nueva argucia pitecántropa de lindes bucólicos. Si después del ataque de "patitis" tenéis pulsado el botón A, Donald correrá de igual manera que cuando lo sufre... hasta que dejéis de pulsar el botón, claro está.

Pedro Meca Jiménez (Murcia)



118

Super Marioland



En la pantalla 2-3 aparece la palabra MARIO con monedas, pues bien, amable consolero, si **destruyes la mole de ladrillos que hay justo debajo de la abertura** hallarás, bonita palabra, un corazón que te supondrá una vida. **Déjate matar por el pulpo** de la manera más errática, de esa manera, y al volver de nuevo al principio, podrás conseguir tantas monedas como tu imaginación te endose... así de fácil.

Fco. Javier Peón Ledesma (Madrid)

Super Mónaco GP



La inercia, como ya sabréis, es capaz de guiar hasta fronteras infinitas a todo aquél osado jugón que se adentre en los límites permitidos. Para evitar éso, os traigo un par de claves atmosféricas de rico contenido gasolínico.

Para competir con el mejor coche: 4000 0000 0000 0000 0000 GGD5 3627 B14C FA89 E000 0000 0001 0000 0000 G300 FA0F.

O si preferís en TYRANT: 04Q4 HUEB N000 0F00 0008 7123 4567 09A8 BCDE FWH1 0000 0001 0000 0000 G300 A08F.



Rodrigo Bermejo de Lucas (Madrid)

¡TUS JUEGOS FAVORITOS EN RELOJ!

**NUEVO
EN ESPAÑA**

**Ahora ya puedes jugar como
loco al Tetris o al Super
Mario en cualquier parte...**

**¡Pídenoslo,
y te lo enviaremos
por correo
hoy mismo!**

Hora,
despertador
y Tetris
(varios niveles
de dificultad).
Incorpora 8
sonidos
diferentes,
marcador de
máxima
puntuación,
instrucciones en
castellano y
pila.

**P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales
de envío**



Hora, despertador
y Super Mario III
(4 niveles). Incorpora
16 sonidos diferentes,
(se pueden
desconectar),
marcador de máxima
puntuación,
instrucciones en
castellano y pila.

**P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales
de envío**

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que deseas):

- Reloj Tetris..... P.V.P. 3.950 ptas.
 Reloj Super Mario Bros III..... P.V.P. 3.950 ptas.

HC

NOMBRE.....

DOMICILIO.....

PROVINCIA.....

Forma de pago:

- Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
 Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.....
 Contra reembolso
 Tarjeta de crédito VISA nº Fecha de caducidad de la tarjeta.....
Titular de la tarjeta (si es distinto).....

APELLIDOS.....

LOCALIDAD.....

TELEFONO.....

Fecha y firma

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

**ATENCIÓN: Si piensas suscribirte a Hobby Consolas
mira la oferta-regalo de la última página.**

acaba
con...

GAME BOY

SUPER MARIO LAND

¿Pero cómo?, ¿que hace cuatro meses y medio que tienes el Super Mario Land y aún no has conseguido pasar de la tercera pantalla?. Nos lo temíamos. Afortunadamente, aquí está otra vez Hobby Consolas dispuesta a resolver todos tus problemas.

Y es que, amigo, estás de enhorabuena, porque con Super Mario inauguramos esta nueva sección con la que, -como su nombre indica-, vamos a ayudarte a llegar al final de todos tus juegos favoritos y en la que encontrarás trucos, pistas, soluciones, mapas y todas esas armas que sabemos necesitas para, de una vez por todas, ¡ acabar con ellos!.

Para rescatar a la princesita debemos superar los **cuatro mundos** de que se compone la tierra de Super Mario, los cuales, a su vez, están divididos en **tres niveles** cuya última pantalla está defendida (para no perder la costumbre), por el típico enemigo supergigante, superresistente y superpeligroso.

Para realizar semejante hazaña disponemos de un tiempo límite de **400 unidades** para cada nivel, lo cual suele ser más que suficiente para conseguir nuestra misión.

Al final de cada nivel veremos siempre **dos puertas**, una a ras del suelo y otra situada en la parte superior. Si encaminamos nuestros pasos hasta esta

última, llegaremos a un **subjuego de bonus**. Allí podremos ver a Mario desplazarse verticalmente por 4 largos pasillos hasta que pulsemos el botón de disparo, momento en el que nuestro amigo cesará su descenso para dirigirse hacia una bonificación que siempre encontrará a su derecha. Esta bonificación puede ser **de una a tres vidas o una flor** que nos dará el poder de disparar y convertirnos en Super Mario.

En todas estas pantallas de bonus podremos alcanzar fácilmente las deseadas tres vidas extras si dirigimos a Mario directamente hacia el "x3", ignorando la escalera central que nos desviará de nuestro camino.

Las vidas que podremos conseguir al final de cada





fase son sumamente importantes, ya que al iniciarse el juego contamos tan sólo con tres, cantidad del todo insuficiente para llegar a completar nuestra misión. Por tanto, repito, debemos poner el máximo de atención no sólo en el subjuego de bonificación, sino también en otros momentos del juego en los que se nos ofrece la

posibilidad de hacernos con alguna vidilla extra.

Una forma de conseguir más Marios consiste en recoger las **monedas** que se encuentran desperdigadas por todas partes. Por cada **100 que cojamos**, una nueva vida subirá a nuestro marcador.

Igualmente, también podremos conseguir un "continue" por cada **100.000 puntos**.

Otro de los aspectos más interesantes de los escenarios que recorreremos es que existen ciertas **tuberías** que nos darán acceso a pantallas secretas repletas de monedas y otros objetos, por lo que

siempre que veamos alguna es aconsejable que nos agachemos para ver si podemos encontrarnos con algo interesante.

OBJETOS, ARMAS Y ENEMIGOS

En nuestras andanzas, Mario encontrará innumerables bloques blancos marcados con una interrogación. Si los golpeamos podremos ver su contenido, que aunque generalmente será una **moneda**, a veces seremos gratamente recompensados con un **champiñón**, una **flor**, un **corazón** o una **estrella**.

El **corazón** nos dará una vida y la **estrella** unos segundos de inmunidad total. El **champiñón** es un objeto

muy especial. Si logramos alcanzarlo, -puesto que comparte con el corazón la afición de no dejarse coger fácilmente-, Mario sentirá en sus propios huesos una transformación que lo convertirá en **Super Mario**, haciéndole más grande y dándole nuevos poderes.

Así, tendrá una especie de **inmunidad** hasta el primer impacto enemigo, momento en el que se volverá a convertir en el Mario normal y pequeño de siempre, que quedará indefenso ante un nuevo ataque. Esta cualidad es sumamente útil a la hora de pasar zonas especialmente complicadas, pues en el cambio de Super Mario a Mario normal tendremos unos segundos de inmunidad en los que podremos seguir avanzando



con mayor facilidad.

Otra habilidad que posee Super Mario es que puede **romper ciertos ladrillos** que están marcados con un cuadro, lo cual nos permitirá abrirnos sorprendentes caminos que nos llevarán a encontrar nuevos objetos, especialmente otros ladrillos que si los golpeamos

reiteradas veces nos recompensarán con grandes cantidades de monedas.

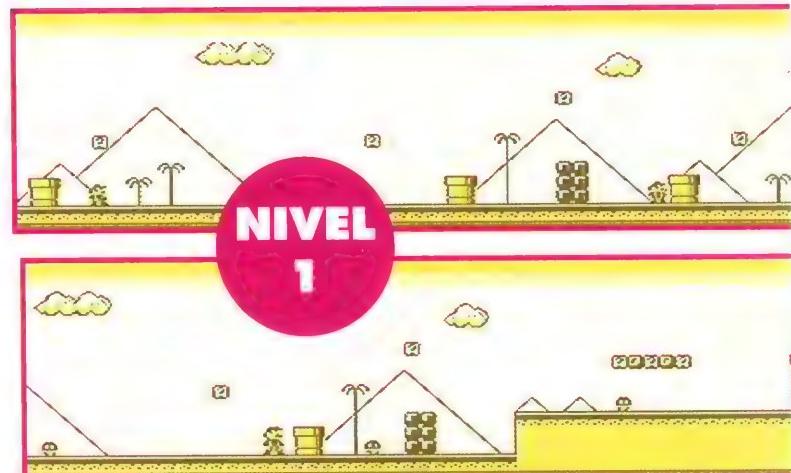
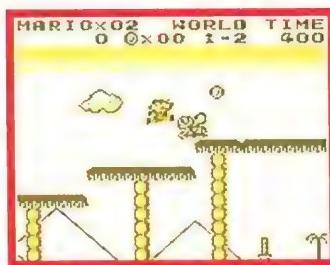
Si cogemos la **flor** (la cual sólo aparecerá si estamos convertidos en Super Mario), podremos disparar con el botón B unas **bolas** que rebotarán por las paredes, y con las que podremos aniquilar cualquier enemigo o recoger monedas a distancia. Esta gran arma

tiene la limitación de que sólo puede haber un disparo en la pantalla al mismo tiempo.

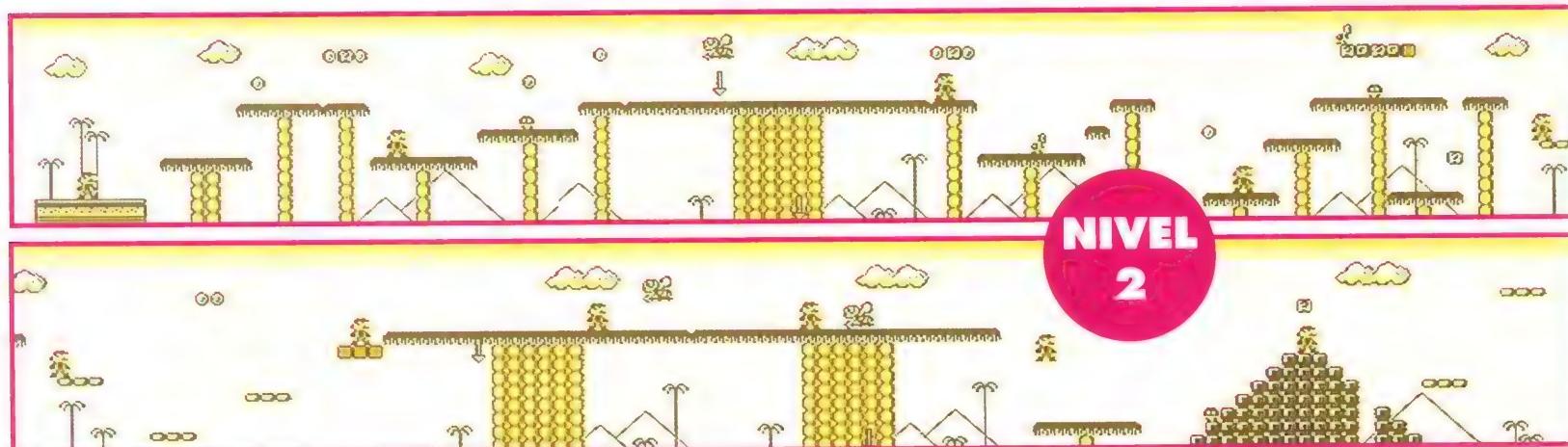
Aunque aparentemente Mario parezca indefenso, cuenta con un gran aliado: **sus piernas**. Por un lado le permitirán esquivar a sus enemigos, (teniendo en cuenta que puede aumentar la velocidad y altura del salto pulsando a la vez el botón

B), y por otro puede pisar literalmente a cualquier enemigo que se le ponga por delante... o mejor por debajo. Para hacer esto únicamente debemos saltar encima del bicho, pero cuidado, porque si caemos enfrente de él, o nos avalanzamos a sus espaldas perderemos una de nuestras escasas vidas.

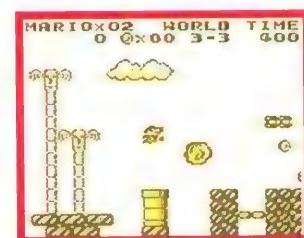
Un truco para **pasar puentes** formados por un



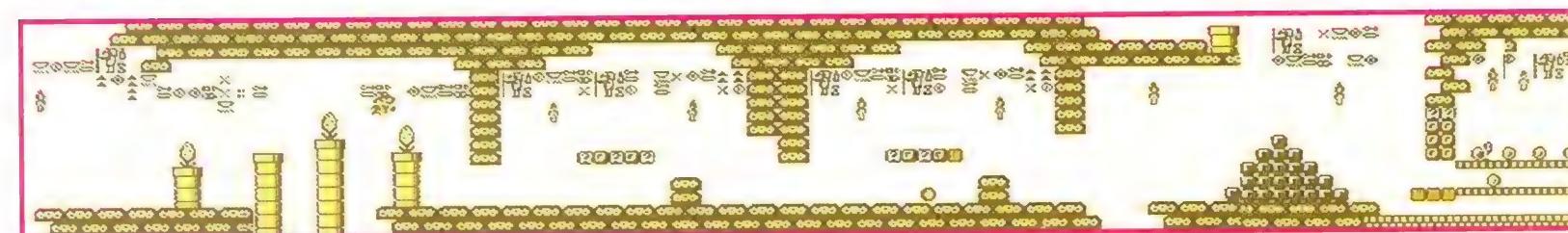
Super Mario Land es, posiblemente, el juego más representativo de la Game Boy... ¿Por qué será?.



Doce enormes niveles plagados de plataformas, enemigos y cientos de sorpresas, esperan impacientes tu visita.



En este tercer nivel nos introducimos de lleno en una peligrosísima pirámide, que, según nos han contado, es la tumba del famoso faraón egipcio Tután Jamón. Bueno, no sabemos si ésto será cierto o no, el caso es que aquí tendremos que enfrentarnos, entre otros peligros, a las temibles estíngues y a las mortales plantas carnívoras.



bloques y espacios vacíos consiste en coger carrerilla y avanzar sin miedo pulsando el botón B para ir deprisa. Si no nos paramos ni soltamos el botón, pasaremos milagrosamente como si voláramos.

Y seguimos con los truquillos. ¿Sabías que existen **otras formas de eliminar** a los incordiantes enemigos además de

aplastarlos o dispararlos?. Pues sí, hay varias, como, por ejemplo, dejar que se caigan por un precipicio o saltar por debajo del bloque en el que se encuentran... todo depende del lugar donde nos encontremos y de los poderes que poseamos en ese momento.

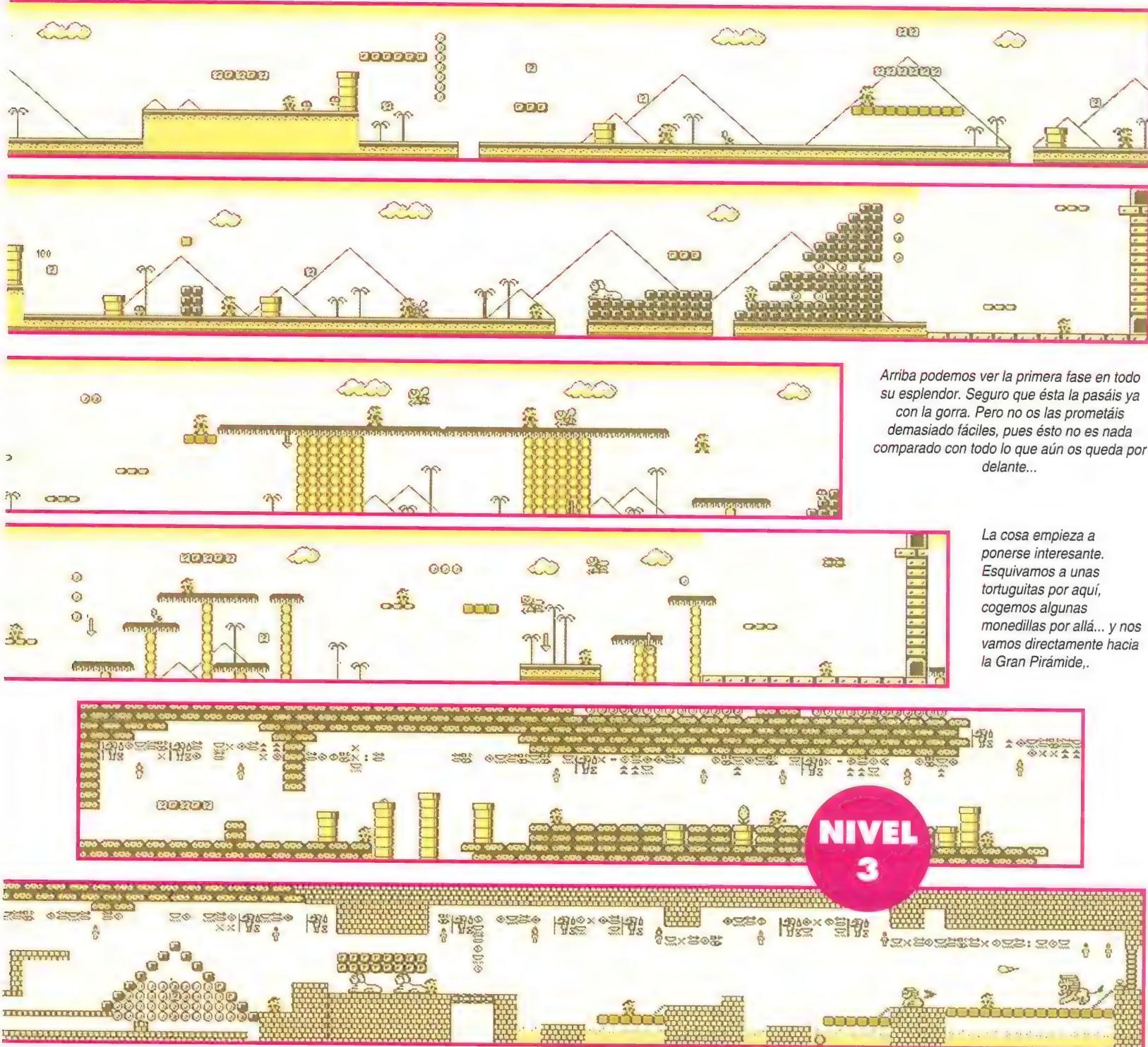
Pero, al igual que existen diferentes maneras de acabar con los enemigos,

también encontraremos enemigos exclusivos de ciertos niveles que tratarán de fastidiarnos de formas muy variadas. Sin embargo, tampoco debemos preocuparnos demasiado, pues, por muy fieros que parezcan, ninguno se resistirá a **uno o dos pisotones bien dados**.

Por último, y antes de pasar a analizar cada

mundo, os diremos que durante todo el juego nos resultará muy útil **memorizar dónde se encuentran los objetos y ayudas**, así como **recordar las rutas** o la **situación de los enemigos conflictivos**, pues en este cartucho todos estos detalles no cambian nunca y se repiten partida tras partida.

Y sin más, pasemos a ver la Tierra de Super Mario.



Arriba podemos ver la primera fase en todo su esplendor. Seguro que ésta la pasáis ya con la gorra. Pero no os las prometáis demasiado fáciles, pues ésto no es nada comparado con todo lo que aún os queda por delante...

La cosa empieza a ponerse interesante. Esquivamos a unas tortuguitas por aquí, cogemos algunas monedillas por allá... y nos vamos directamente hacia la Gran Pirámide.,

acaba con...

MUNDO 1

• Nivel 1

En este nivel nos perseguirán unos malignos **champiñones** que no causarán graves problemas y hará su presentación la **tortuga Nokobon**, que seguirá

apareciendo en los demás niveles. Bajo su apacible pinta esconde una **bomba** que explotará cuando la pisemos, aunque nos dejará un poco de tiempo para escapar. También veremos a unas enormes **ratas saltarinas** que podremos eliminar fácilmente.

En cuanto a las **tuberías**, podremos meternos por la **tercera y la sexta**.

Existe una vida escondida en el **cuarto bloque de la fila de 6 bloques rompibles**, y el **bloque que hay antes de la pirámide escalonada** nos dará varias monedas.

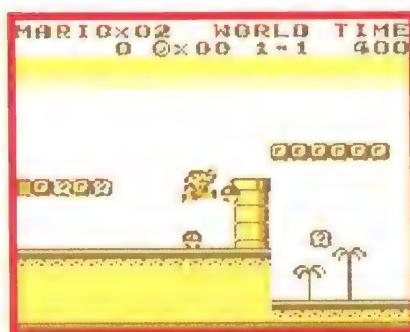
• Nivel 2

En este escenario debemos empezar a **calcular nuestros saltos**,

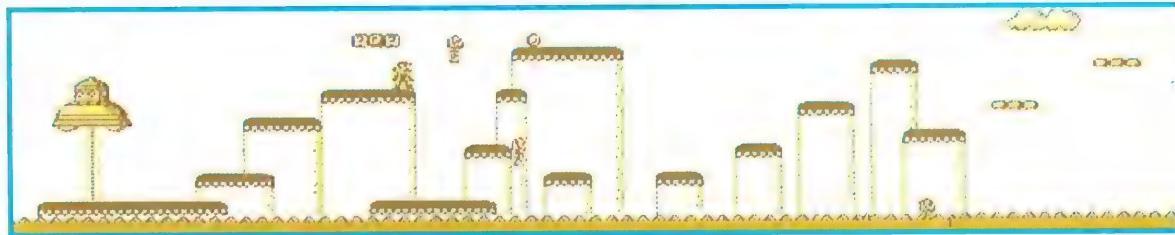
so pena de caer al vacío.

Además de los champiñones y las tortugas veremos a unas **abejas tiranizadas** de vuelo horizontal.

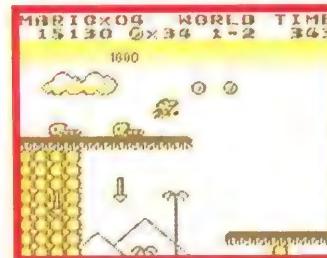
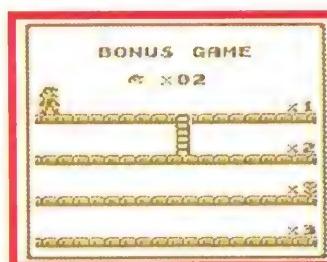
Hay una vida escondida que aparecerá si saltamos desde el **lado izquierdo del suelo inferior de la pantalla donde aparece la primera plataforma móvil**. Después de la última serie de plataformas móviles veremos



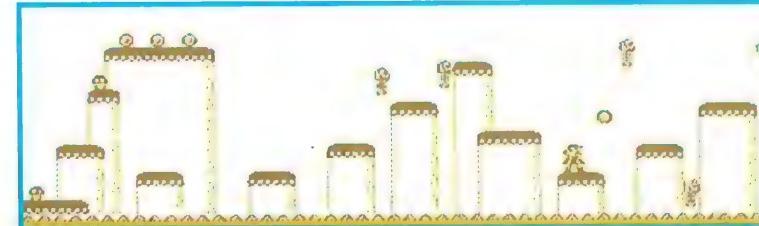
El segundo mundo de **Super Mario Land**, nos lleva a unos bellos paisajes marítimos, donde el agua y sus habitantes serán los principales protagonistas.



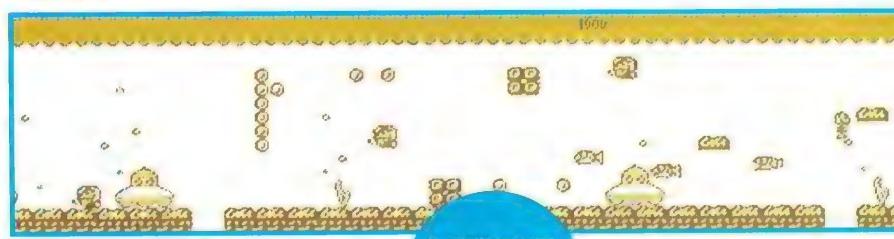
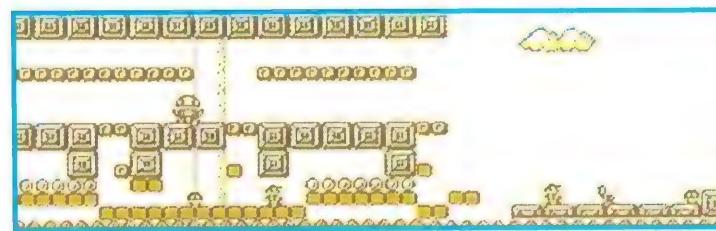
Abordo de este simpático y ultramoderno platillo volante, llegamos al mundo marítimo. De momento tened mucho cuidado de no caer al agua. Cualquier resbalón, cualquier paso mal dado y acabaremos como las raspas que surgen del fondo del mar.



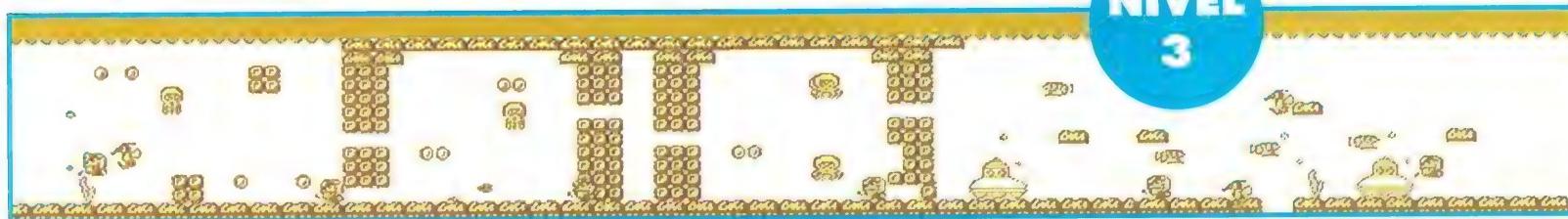
¡Nos lo temíamos, hemos ido a parar al agua! Bueno, menos mal que venimos bien preparados con nuestra escafandra y dispuestos a enfrentarnos a cuantas alimañas marítimas se nos pongan por delante.



Las cosas se complican aún más. Por si no tenemos bastante con no ir a parar al fondo del mar, resulta que nos encontramos en nuestro camino con estos robots tan pesados que no hacen más lanzarnos sus enormes cabezas.



**NIVEL
3**



6 bloques en el que el **tercero esconde una vida**. Al final divisaremos un nuevo tipo de bloques con forma de barril que tienen la particularidad que se caen bajo nuestros pies.

• Nivel 3

Nos encontramos dentro de una pirámide con techos que se desploman y

nuevos enemigos como **plantas carnívoras** que emergen de las tuberías, o **esfigies** que nos lanzan mortales bolas. Existe un truco para pasar la primera parte del mapeado con la gorra, y consiste en **saltar a la pared izquierda** que hay en la entrada, momento en el que aparecerá una especie de **ascensor** que nos elevará hasta el techo.

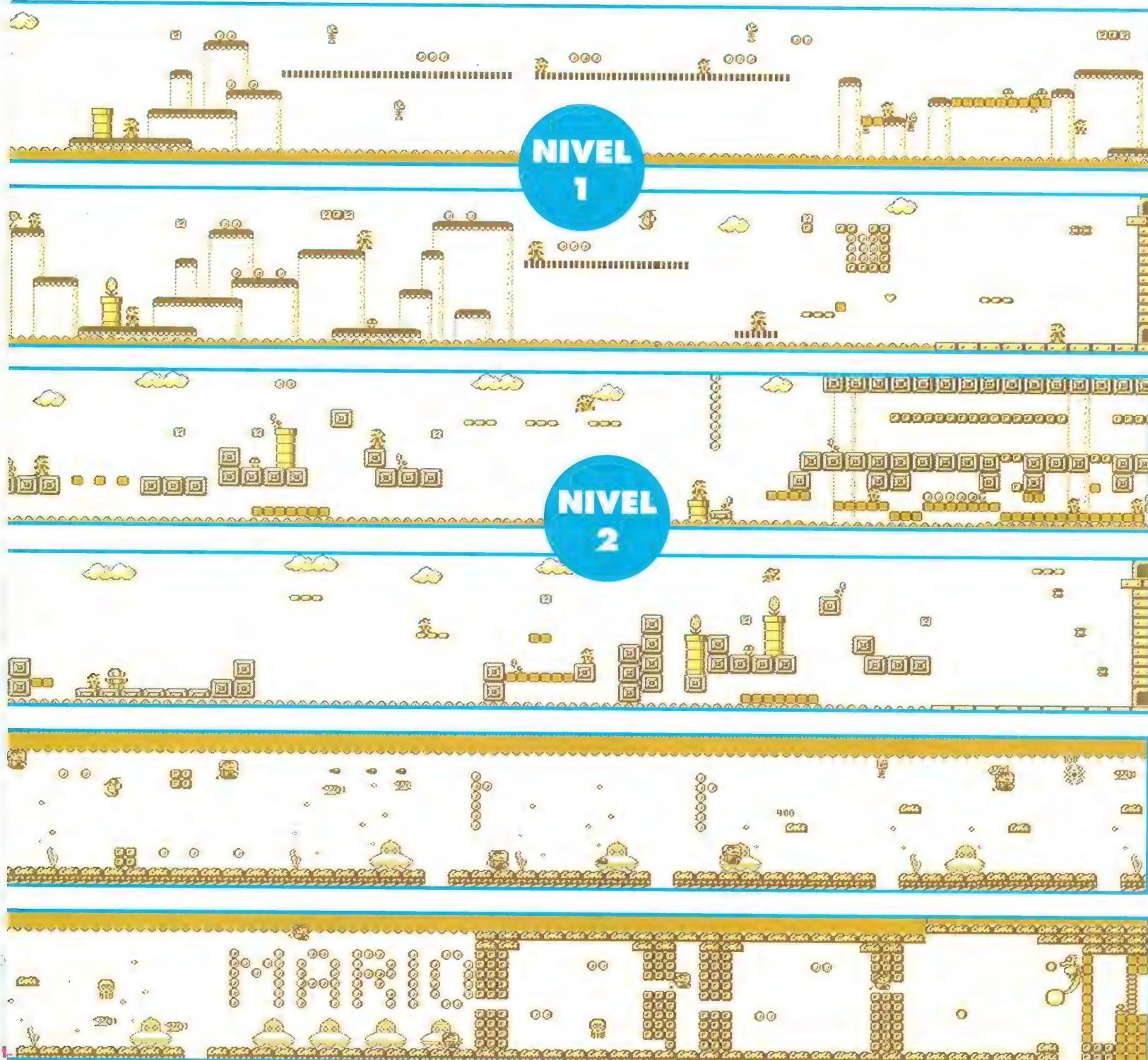
Al final del nivel nos las veremos con el **Rey Totomesu**, un gigantesca esfigie que salta y nos lanza bolas de fuego a dos alturas. Acabaremos con él con **5 disparos** o simplemente saltando sobre él cuando esté en el suelo, eso sí, cogiendo carrerilla, con lo que además accionaremos la **palanca que abre la salida**. Seremos

recompensados con **5.000 puntos y una partida** en el juego de bonificación.

MUNDO 2

• Nivel 1

D escenderemos de un platillo volante y apareceremos en un mundo marítimo donde tendremos que esquivar a unas **raspas**



acaba con...

de pescado y unos caballitos de mar que se mueven verticalmente, pero que pueden ser destruidos fácilmente.

Hay un **champiñón con tres monedas** escondido bajo la primera plataforma.

Podremos meternos en la **primera y la segunda tubería**, y hacia el final del nivel veremos un curioso

recinto de bloques rompibles. Si desde la plataforma móvil destruimos los dos bloques superpuestos de la izquierda, se nos bonificará con una maravillosa vida.

• Nivel 2

Combatiremos contra los enemigos habituales y contra unos **robots** que nos lanzarán su cabeza.

Veremos un lugar en el que, aunque aparentemente sólo podemos ir hacia arriba, si probamos a ir **hacia abajo** comprobaremos que no nos caemos al intentar entrar por el pasadizo.

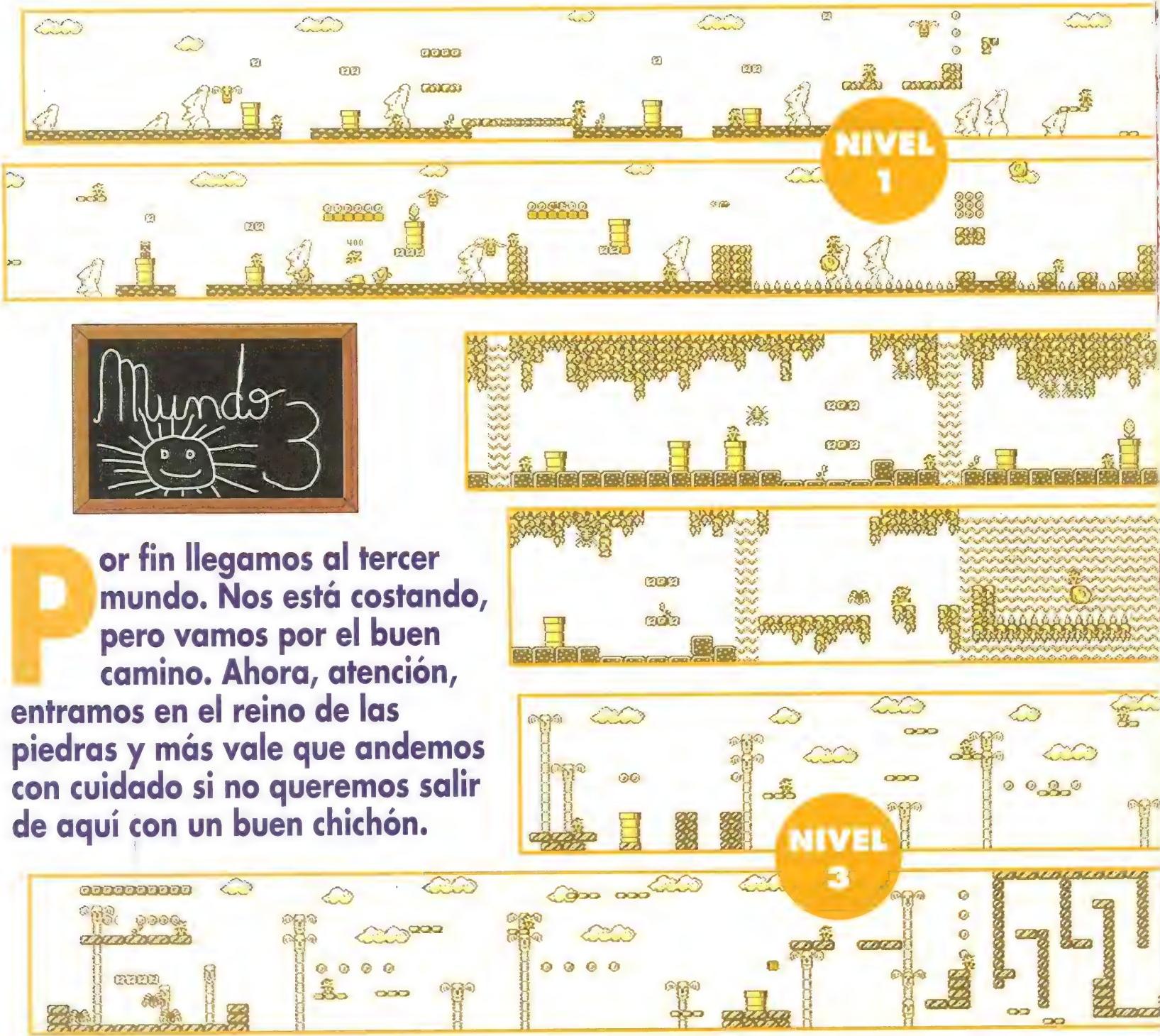
La última tubería está abierta.

• Nivel 3

En este nivel hay un cambio radical, y

pasamos a controlar un **submarino** que dispara torpedos y que nos permitirá enfrentarnos a las escuadrillas de peces, las raspas, los caballitos de mar o los pulpos que expulsan disparos al morir.

Debemos aprovechar la **gran cantidad de monedas y bloques destruibles** que hay en esta fase, pero teniendo en cuenta que el desplazamiento de la



Por fin llegamos al tercer mundo. Nos está costando, pero vamos por el buen camino. Ahora, atención, entramos en el reino de las piedras y más vale que andemos con cuidado si no queremos salir de aquí con un buen chichón.

pantalla es automático y si nos quedamos aprisionados moriremos.

El enemigo final es **Dragonzamasu**, un caballito de mar gigante protegido por **Tamao**, una bola indestructible que rebota por la habitación. Después de **20 disparos** acabaremos con ellos, pero si destruimos los bloques de la entrada, podremos pasar sin necesidad de matarlo.

MUNDO 3

• Nivel 1

Este es el mundo de las **Piedras**, y las encontraremos saltarinas o perseguidoras. También tendremos que enfrentarnos a unos **cañones** que surgen de las tuberías, aunque podemos destruirlos simplemente pisándolos.

Una de las zonas más

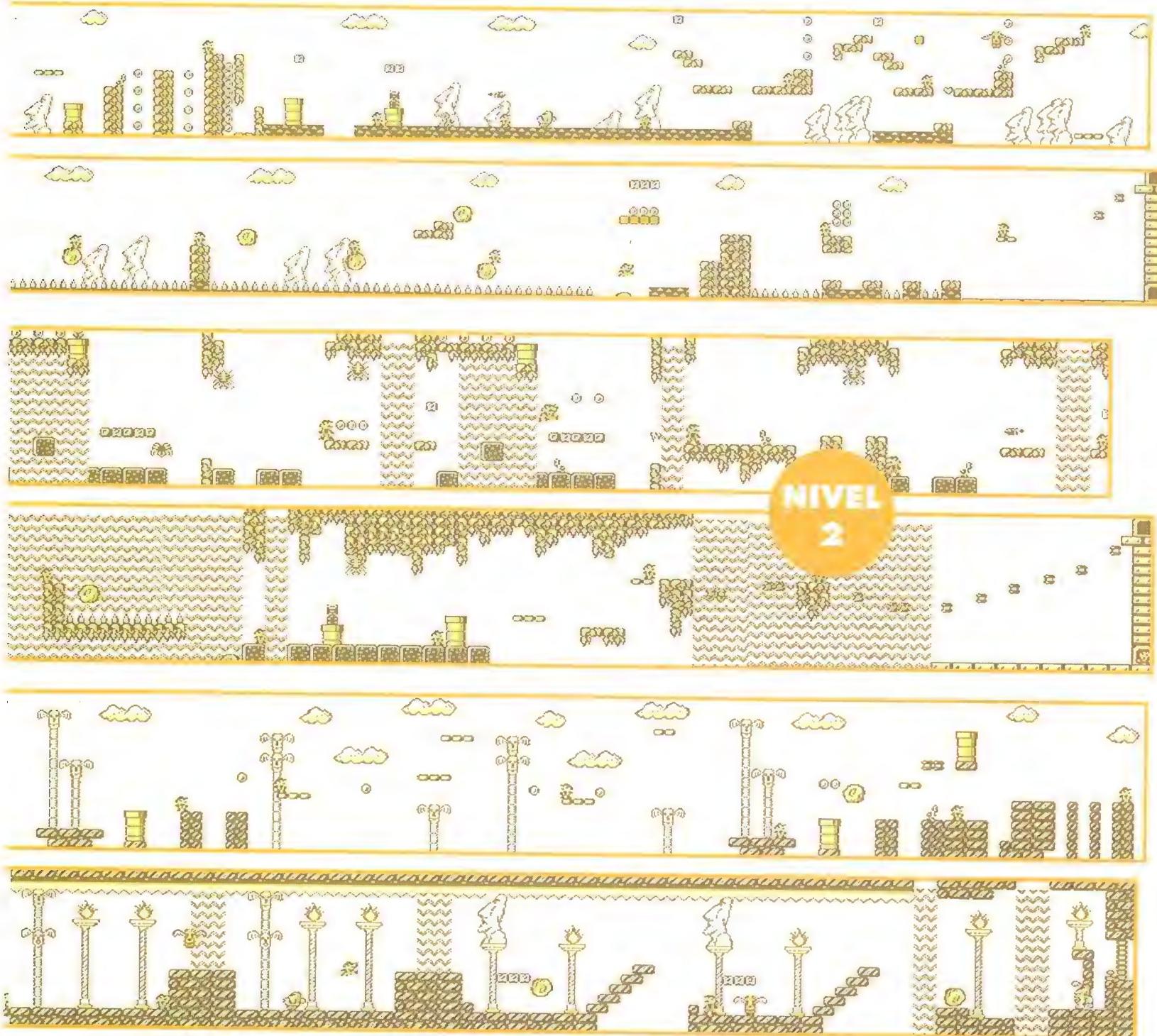
conflictivas de este nivel es una en la que deberemos **saltar sobre unas piedras** que surgen del cielo para que nos arrastren en su camino; el truco consiste en **montarse sobre la primera que caiga** y estar atentos al siguiente cambio de piedra.

• Nivel 2

Si hemos conseguido llegar con vida hasta este

nivel, -cosa realmente difícil-, nos encontraremos en el interior de una **cueva con arañas** de diferentes tipos.

Otros detalles de interés serán las típicas tortugas-bomba, nuevas zonas para usar el piedra-taxi e incluso un trozo de techo que se desprende de repente. Todo ésto aderezado con la emoción de que en cualquier momento podremos caernos por un precipicio... De locura.



acaba con...

• Nivel 3

Salimos al exterior, y después de pasar una zona de plataformas



Cada vez estamos más cerca del final. Nuestro corazón palpitaba angustiado... ¿Conseguiremos llegar hasta la guarida del malísimo? Desde luego, después de haber pasado todo lo que hemos pasado no lo hacemos, es como para colgar la consola.

¡Vamos, vamos! Un salto por aquí, un esquivar por allá... de cabeza al avión que ha de llevarnos directamente al final de nuestra misión. Bueno, eso del final es un decir, pues ya sabéis que la cosa no acaba aquí...

móviles, nos introducimos por la tubería y recogemos una vida escondida bajo uno de los bloques de arriba.

Si seguimos avanzando veremos un extraño lugar en el que tenemos que coger la primera plataforma cuando se dirija a la derecha y luego subir para dejarnos caer en la plataforma derecha, y saltar a suelo firme.

Llegaremos hasta un lugar con tres bloques con interrogación y una piedra

móvil. Golpearemos el primero y recogeremos el champiñón, que nos será muy útil para pasar el enemigo final, Hijo hoi. Una vez convertidos en Super Mario pasaremos por encima de él y pulsaremos la palanca.

MUNDO 4

• Nivel 1

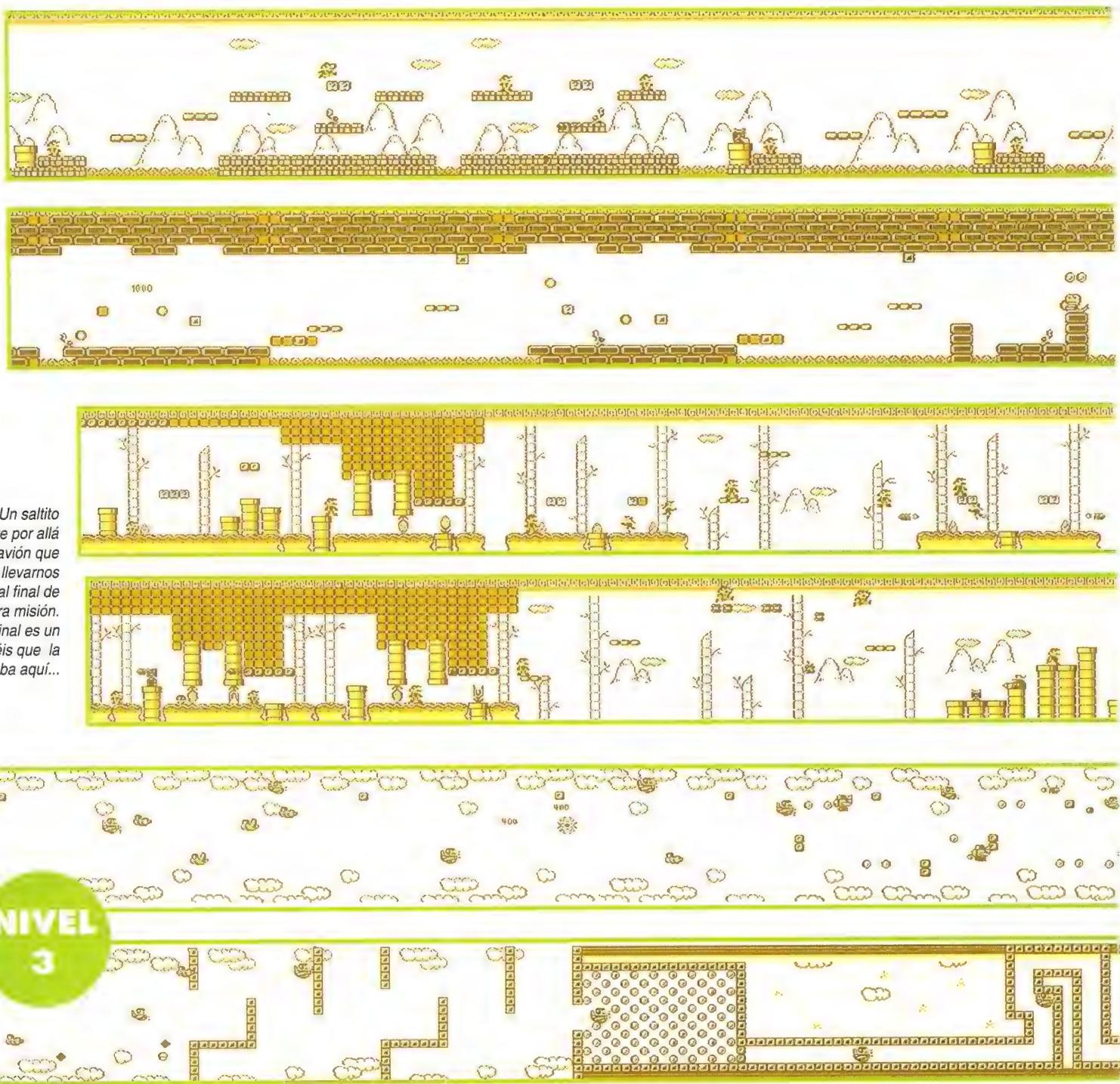
Nos metemos por la tubería de la izquierda, pero mientras caemos a la

pantalla secreta debemos dirigirnos a la derecha para caer en el interior de la zona de monedas. Allí veremos plantas carnívoras y unos chinitos que resucitan cuando los aplastamos.

También hay un lugar en forma de embudo en cuya pared superior hay una vida.

• Nivel 2

Como novedad, nos encontraremos con una planta que cada cierto



tiempo nos lanzará una bola de polen. Después de pasar la primera podremos meternos por la siguiente tubería, **repleta hasta los topes de monedas**. Veremos una serpiente lanzadora de bolas y después una zona compuesta por bolas giratorias. Para superla debemos colocarnos dentro del radio de giro de las esferas y avanzar cuando estén a nuestra espalda.

• Nivel 3

Este es otro nivel de scroll continuo, pero que deberemos recorrer en **avioneta**. Aquí nos acosarán gallinas, aviones y minas.

Los pocos bloques que hay deben ser destruidos, pues casi todos esconden algún objeto interesante.

Atravesaremos una zona con muros y pasadizos, y nos veremos las caras con **Biokinton**, jefe de este mundo, pero que dejará de

serlo en cuanto le endosemos **20 buenos misiles**. Una vez destruido, tendremos que enfrentarnos contra **Tatanga** en persona, quien nos lanzará desde su nave bombas que se fragmentarán en tres partes. Debemos concentrarnos en esquivar estos trozos **subiendo y bajando** para pasar entre ellos al tiempo que apuntamos a su nave, la cual, tras varios impactos, explotará violentamente.

• Pero aún hay más...

Después de destruir a Tatanga veremos la **romántica escena final**.

Pero si pensáis que el cartucho ha terminado, estáis equivocados, porque cuando acabe esta escena comenzaréis otra partida en la que la enemigos se han multiplicado por dos y el tiempo corre que se las pela.

Juan Carlos García





Bueno, creo que no hace falta que me presente. Muchos de vosotros me conocéis de sobra. Algunos ya casi no podéis vivir sin mí. Y es que, no es por presumir, pero creo que soy uno de los más que sabe de consolas en este país. ¡¿Que no os lo creéis?! Pues preguntad, preguntad y os demostraré lo que valgo. Pero no lancéis vuestras interrogaciones al aire. Ponedlas bien claritas en un papel, metedlo en un sobre y enviad la carta a:
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos nº4
28700 San Sebastián de los Reyes -Madrid-
indicando en una esquina: TELEFONO ROJO.

Más preguntas sobre la Game Boy

Hola Yen, me gusta vuestra revista y quiero saber unas cosillas:

- 1.- ¿Qué juego me recomendarías, Fortified Zone o Navy Seals, para Game Boy?.
 - 2.- ¿Qué tal está la versión para Game Boy del Dragons Lair?.
 - 3.- ¿Ha salido ya la versión de la Game Boy del Shadow Warriors?, ¿qué tal está?.
 - 4.- ¿Qué tal está el Ninja Turtles 2?.
 - 5.- ¿Qué juegos me recomiendas del estilo del Super Mario Land?. Gracias y hasta otra Yen.
- José Rodriguez Rodriguez (Vizcaya).

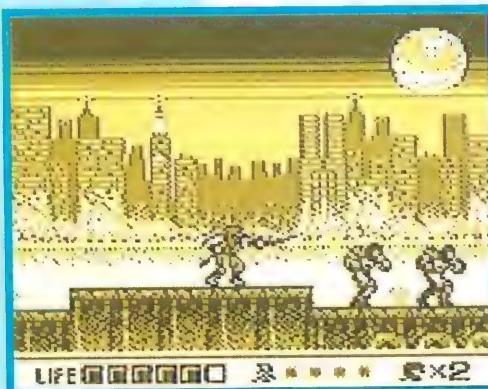
Allá voy con mis respuestas, claras, concisas y más que veraces, (modestia aparte):

- 1.- Mis gustos se decantan por el segundo. Mucho más divertido y con unos aspectos técnicos, tanto gráficos como sonoros, de bella factura. Le daría un 89 por ciento. Al otro un 81.
- 2.- Gráficamente es el juego más bello y bien hecho de todos los que hay para Game Boy. Pero jugablemente deja bastante que desear y es muy, muy difícil. Un 73 por ciento.
- 3.- Hasta mediados de Mayo, no podremos disfrutar de este sensacional juego.

Lo que si te puedo decir es que es una sensacional versión de ese gran clásico, con muchos enemigos, muchos scrols y un gran mapeado. ¡Genial!.

- 4.- Bastante mejor que la primera parte de la saga y uno de los títulos a tener en cuenta para Game Boy.

5.- Como el Mario no hay ninguno, amigo José. Hasta que no salga la segunda parte del Mario Land no vamos a poder disfrutar de las andanzas de nuestro más querido héroe. ¡A esperar tocan!.



Una consola llamada Neo Geo

¿Cómo estás colega Yen?, yo bien. Quería decirte que la Mega Drive es la mejor video consola del mundo, hasta que apareció la Neo Geo, que dicen que supera a la Mega Drive, ¿cuál es mejor?, ¿cuántos bits tiene la Neo Geo?, ¿la Neo Geo es de Sega, Nintendo, Atari, Amstrad o cuál?.

Confío en tí.

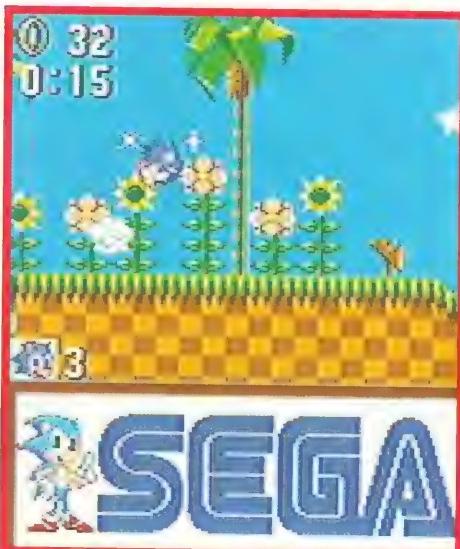
Miguel Rives (Madrid)

La Neo Geo, de SNK, tiene las siguientes características: paleta de 65.536 colores, 380 sprites simultáneos, 15 canales de sonido y efectos de rotación y zoom realmente alucinantes y dignos de elogio consolero.

Por estas razones, la Neo Geo vale el doble que la Mega Drive y los juegos, auténticas lecciones de espectacularidad arcadiana, cuatro veces más.



¿Mega Drive, Turbo Grafx Super Nintendo?... o cómo conseguir que me despidan



¿Roleando con el Shadow?

Hola Yen: Me gustaría que me aconsejaras sobre estos dos juegos para mi Master System 2, el Shadow of the Beast y Heroes of the Lance. Gracias por todo.

Miguel Angel Pineda Lezamit (Madrid)

Antes de nada, te diré que estos dos juegos no son del mismo género, el primero es un arcade de aventuras en toda regla y el segundo es un puro juego de rol. El Shadow es mucho más jugable, entretenido y espectacular, con sanos y necesarios toques de aventura pero en un entorno arcade con seis gigantescos niveles. Mi nota personal es un 90%.

El Heroes por su parte es un juego de rol de pura cepa de la prestigiosa e interminable serie de los Dungeons & Dragons. Le pondría un 78.

Hola Yen, soy un chaval que quiere comprarse una consola 16 bits y no se cuál comprar. ¿Cuál me recomiendas Mega Drive, Super NES o Turbo Grafx?.

¿Cuáles son los tres juegos más explosivos de cada consola, aparte de Sonic y Super Mario 4.

Jesús Manuel Dorta Chávez
(Paradero desconocido)

¡¡No, por favor!! ¡¡Basta ya de preguntas comprometidas. Mira, Jesús, no puedo decirte exactamente la consola que te debes comprar. Sólo te puedo comentar que yo, como buen consolega, tengo las tres y con las tres me lo paso igual de bien. Cada una tiene sus ventajas y sus inconvenientes, pero eres tú quien debe decidir cuál te gusta más.

La otra preguntilla la contestaré gustoso y contento. Para Super NES, el mejor, como tú bien dices, es el Super Mario 4, pero otros mega títulos que puedes conseguir son el Final Fight, Super Ghouls'n Ghosts, Castlevania 4 o el U. N. Squadron. Para Mega Drive, aparte de Sonic, están el Castle of Illusion, Ghouls'n Ghosts, Revenge of Shinobi y Thunder Force 3. Por último, -que no la última-, para Turbo Grafx los más interesantes e increíbles son el R type, Devil Crush, Final Match Tennis y PC Kid 2 o Bonk's Revenge, como quieras llamarle. ¡Preguntón!

Celia y su Game Gear

Hola Yen. Tengo una Game Gear y me gustaría saber qué juego me aconsejarías y qué puntuación pondrías a cada uno, Sonic, Super Mónaco GP y Golden Axe.

Celia García de Marina y Soler (Gerona)

¿Qué tal, Celia?. Como poseedor y usuario de todas las consolas, y también de una Game Gear, voy a puntuar estos juegos solo para tí y tu pequeña gran consola. Sin duda el mejor del lote es el Sonic, una genial conversión con la rapidez de la Mega Drive y los gráficos de la Master. Sin duda el mejor juego para tu Game Gear, (94%).

El Super Mónaco GP fué el primer juego de coches para la portátil de Sega y, por tanto, no es excesivamente brillante. Como mucho le daría un 58%.

El último de los juegos también entra en el apartado de los juegos dudosos. Un 75%. Creo que la decisión está clara. Celia, el puerco-espín azul de Sega es el que manda.





Un consolero en apuros

S.O.S., Yen, S.O.S.! Esto es una emergencia, contesta por favor. Tengo unas dudas acerca de unas novedades de Nintendo y una

preguntilla en el campo de la Game Gear:

1.- ¿Podrías decirme cuál de los siguientes juegos es mejor?, (haciendo un breve comentario y dando tu puntuación personal), Tortugas Ninja 2, Mega Man 3, Kick Off y Robocop 2.

2.- Los juegos Sonic, Indiana Jones y Donald Duck, ¿Son conversiones directas de la Master?, ¿han mejorado en algo con el "trasvase"?

3.- ¿Puedes darme algún consejo para eliminar al jefe final de Shinobi y Shadow Warriors?

4.- ¿Qué tal están los juegos Golden Axe (GG), Hook, Star Trek y el nuevo de los Simpson.

5.- El Mega Man 2 y 3, ¿son muy parecidos?

Corto y cambio.

Alberto Leirós García (Vigo).

Vaya, Alberto, parece que tienes algún que otro problemilla, pero no te preocupes, que para algo estamos los amigos.

1.- La segunda parte de las tortugas es la conversión de la recreativa de Konami, y es mucho más divertida y variada que la primera, además pueden jugar dos, (88%). Mega Man 3, increíble secuela de la popular saga, mucho más refinada y divertida que nunca, (92%). Kick Off, demasiado rápido y bastante incontrolable, échale

un ojo, (78%). Robocop 2, una buena tarea de Ocean, muchas fases, gran calidad técnica pero un poquito repetitivo (86).

2.- Los tres juegos son conversiones directas de la Master. Y lo único que cambia es la mayor velocidad en el scroll.

3.- La estrategia para matar a Neo Zeed en el nivel 8 del Revenge of Shinobi es la siguiente, sitúate en el centro de la habitación y mantén presionado el control pad hacia abajo y golpéale. Cuando esté parpadeando por el golpe, salta sobre él y golpea la zona negra de la pared para parar el movimiento de la cadena. Vuelve a tu lugar de origen y repite el proceso.

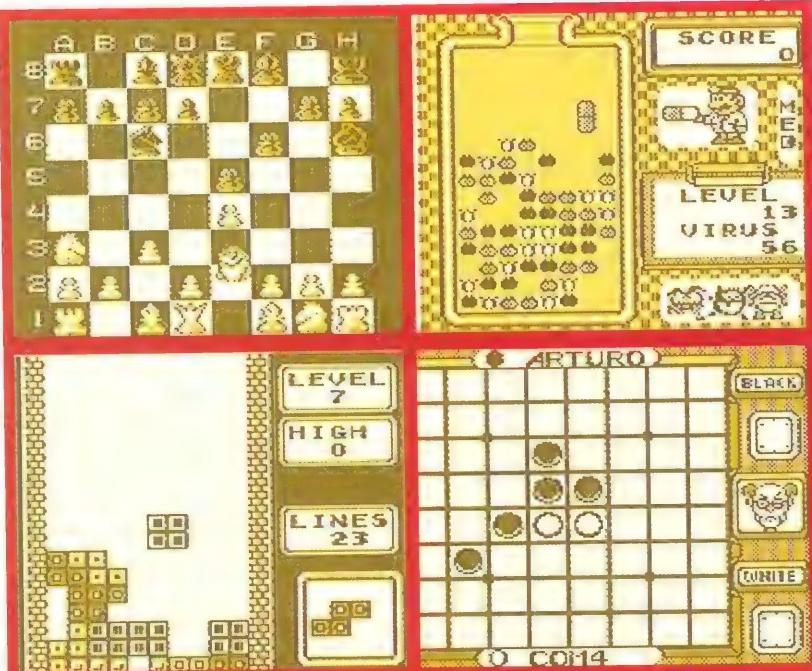
4.- Pasable, como el de Master. (75%). Peor de lo que se esperaba. Hace ligeros honores a la película.

El Bart vs the World está bastante mejor que el primero de los Simpson, ya veréis, ya.

5.- Aunque mantienen semejanzas argumentales y jugables, en la tercera parte se han incluido más armas, mayor mapeado, mejores gráficos y al perrillo Rush. Además está comentado este mismo número.



Una portátil inteligente



Hace tiempo que me he comprado la Game Boy y me gustaría que me contestaras a las siguientes preguntas.

1.- ¿Cuántos juegos de inteligencia hay en Game Boy?.

2.- ¿Cómo se introducen passwords?.

3.- ¿Saldrá para Game Boy el juego Mega Twins?.

Juan José García Rodríguez (Barcelona).

Parece que te gusta darle al coco, ¿eh?, pues nada Juan José, te voy a narrar unos cuantos jueguecillos.

3.- El ejemplo más claro y mejor es el Tetris, que ya lo tendrás, pero también puedes encontrar el Dr Mario, el Pipedream, y un clon suyo llamado Blodia.

De ajedrez está el soberbio Chessmaster 2000. También hay un par de versiones del Othello. El próximo gran juego de estrategia, protagonizado por una mascota de Mario, será Yoshi, pero todavía no está a la venta. ¿Te vale con esos?

2.- Los passwords se introducen mediante control pad como si de una tabla de records se tratase.

3.- La respuesta para tu tercera pregunta es no.

Un Lynxero de moda

Hola Yen. Tengo una consola Lynx 2 y una Game Boy y desearía que me pudieras contestar a estas preguntas:

- 1.- ¿La Game Boy puede convertirse en televisión?
- 2.- Van a sacar algún juego de fútbol o Basket para Lynx?, ¿me podrías enseñar cómo son?
- 3.- ¿Sabes cuándo van a sacar el convertidor TV para Lynx 2?

Espero que las puedas contestar todas. Muchas gracias.
Marc Ferrer Quiñonero (Barcelona).

1.- Me temo, Marc que, de momento, en la Game Boy no vas a poder ver la tele.

2.- Estás de enhorabuena, Lynxero, estos dos deportes van a tener dos buenos representantes en Lynx. El World Class Soccer, con más de cien equipos para escoger y el Basket Brawl, de baloncesto callejero. Los dos parecen bastante buenos a priori.

3.- El convertidor de TV para Lynx posiblemente no saldrá nunca.

Cómo ves he contestado a todas tus preguntas. De nada, hombre, de nada.



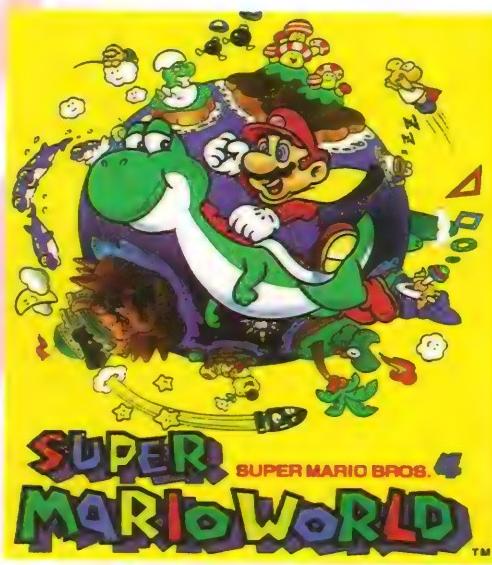
Los cinco mejores...

Hola Yen. En cierta ocasión dijiste que el Mario 3 era uno de los cinco mejores juegos de la década. Quisiera saber cuáles son los otros cuatro. También querría que me aconsejaras sobre los juegos para dos jugadores simultáneos para NES.

Luis Martínez Taboada (La Coruña)

El mejor juego de la década es sin ningún tipo de duda, el Super Mario World 4 de la Super NES.

Luego le siguen el Super Mario 3 de NES o el Sonic de Mega Drive y..., no decimos más porque todavía queda mucha década. Pero apúntate por ahí este nombre: Robocod para Mega Drive.



SE ACABARON LOS GOLPES
A TU GAMEBOY™ LLEGA,
G.B. HOLSTER™
COMPLETARA TU EQUIPO.



Nintendo® and Gameboy™ are trademarks of Nintendo of America Inc.

- EL primer protector que cubre totalmente tu Gameboy™.
- Con la G.B. Holster™ puedes llevar tu Gameboy™ a todas partes.
- Lleva click de sujeción para tu cinturón.
- Por su diseño y material podrás jugar sin parar.
- Sólo las pilas te la harán desenfundar.

ADEMÁS PARA SEGA®
MASTER SYSTEM Y NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM
TU MEJOR ARMA.



PROEIN
SOFT LINE
EXCITACIONES DE OTRA GALAXIA

PROEIN SOFT LINE
Miguel de Molina, 22, Bajo
Tel. 91 49 11 - 361 65 29
28021 Madrid
E-mail: proein@conex.es
Tel. 93 49 09 09 Barcelona

KONIX
PRODUCTS



¡Ah!, juegos para Mega Drive

Hola Yen, me gustaría saber la puntuación de los siguientes juegos para la Mega Drive: Jewel Master, Phelios, Last Battle y Shinobi.

¡Ah!, también quería hacer tres preguntas: ¿los cartuchos Mega Drive Génesis sirven igual para la nueva Mega Drive?, ¿los cartuchos Mega Drive versión japonesa sirven para la Mega Drive europea?, ¿cuáles son las diferencias?.

La tercera y última pregunta es, ¿cuándo vais a publicar el Shinobi y el Toki?. Espero que me publiquen en la revista, muchas gracias.

¡Ah!, quería saludar a mi amigo Rafa que me estará leyendo.
Sergio Ortega Gonzalez (Barcelona).

¡Ah!, pues te voy a responder ahora mismo y con esa sabiduría que me han otorgado los dioses del cartucho. El Jewel Master es un curioso juego de acción y magia, bastante bien hecho y que incluso puede llegar a gustar mucho. Mi nota personal es un 84%.

Phelios es un shoot'em up basado en la mitología griega, lleno de acción, enemigos por abatir y super jugable.

Atención a sus bonitos scrols y enganchante adicción, 86 %.

El tercer juego, Last Battle, es una conversión de una mediocre recreativa de Sega. Resumiendo, tan flojilla e insulsa como la propia máquina de salón. 65 %.

Revenge of Shinobi, es de los cinco mejores juegos que hay para Mega Drive y como ya he dicho alguna que otra vez, le doy un 93%. No tiene nada que ver con la máquina recreativa. pero da igual.

Y vayamos a las preguntas técnicas, los cartuchos de Genesis (americanos) son totalmente compatibles con las consolas europeas y japonesas. Sin embargo los japoneses no son compatibles ni con la europea ni la americana.

Pero hay adaptadores en tiendas especializadas o de importación para que puedas utilizar los juegos nipones en las consolas europeas y yankees.

El motivo de que no funcionen los cartuchos es puramente físico: una construcción diferente en el plástico y forma del cartucho hacen que no podamos utilizar esos juegos directamente.

¡Ah!, Sergio, ten cuidado porque algunos juegos "japos", tienen textos en este idioma, y los manuales también. Advertido estás.

¡Ah!, y recuerdos para Rafa.



La tercera o la cuarta...

Hola Yen, te quería hacer unas preguntas...

1.- ¿La Mega Drive es una de las mejores del mundo?, y si no, ¿qué puesto ocupa?.

2.- ¿Qué juego me recomiendas, el Out Run o el Mónaco GP de Mega Drive?.

Espero tus respuestas.

Alberto Puente Rodriguez
(Barcelona)

Pues no esperes más porque aquí están. La Mega Drive, técnicamente hablando ocuparía la tercera o cuarta plaza en el ranking personal de Yen. Pero no te digo cuáles son las otras. A investigar tocan...

El Out Run es una muy fiel copia de la máquina de Sega, pero sumamente

fácil y acabable. En las primeras partidas conseguirás llegar al final. Muy bueno pero muy fácil.

El GP Mónaco es otra historia y como uno de los diez mejores juegos para Mega Drive te sorprenderá por su realismo y jugabilidad.

Además tiene dos modos de juego y mantendrá inquieto tu control pad hasta que seas campeón del mundo, lo cual te costará una buena cantidad de partidas y días.



Don preguntas al habla

Hola Yen, quería que me respondiese a estas preguntas:

1.- ¿La consola de Nec, Turbografx, tiene juegos de Sega y Nintendo?

2.- ¿Van a sacar Super Mario Bros 4?

3.- ¿Van a sacar la Game Boy en color?, ¿servirán los juegos del Game Boy antiguo?

4.- ¿Van a sacar alguna portátil más?

5.- ¿Van a sacar el Pac Land y el Snow Bros en NES?

6.- ¿Cómo se usa el traductor en el Game Boy?

7.- ¿Cuanto costará la Super NES y sus juegos?

Juan Miguel Moreno Martín (Mallorca)



Pregunta, y yo te responderé, consolega mallorquin.

1.- La consola NEC tiene muchos juegos que han aparecido también en otros formatos. Entre ellos está el Wonder Boy, Vigilante, After Burner 2, Devil Crush, Final Lap Twin, Gradius, Hell Fire, Jackie Chan, Klax, New Zealand Story, Pacland, el incommensurable R Type, Shinobi, Side Arms Special, Space Harrier y Tiger Road entre otros. Mira las pantallas y verás algunos juegos de Turbografx.

2.- De momento lo hay para Super NES. Para la 8 bits, está desde hace tiempo en Japón, pero todavía no va a llegar, amigo Juan. Por cierto, en el imperio del sol naciente, está a punto de salir la quinta parte.

3.- Está a punto de salir en Japón, pero su llegada a Europa es una incógnita.

4.- Hay posibilidad de que salga la Turbo Express de NEC. Por cierto, los juegos de la Turbo valen igual para la portátil.

5.- El Pac Land no lo hay para NES, pero sí el Pacman y el Pacmania, ¿los traerá alguien a España?. El Snow Bros está en Game Boy, pero en España no.

6.- Con el control y los botones... Bromas aparte, funciona exactamente como los traductores de idiomas portátiles.



7.- Menos de lo que tu crees.

Amigo Juan Miguel espero que mis respuestas te hayan servido de ayuda.

NEC

TURBOGRAFX

16 BITS PISANDO FUERTE



PILLA 16 BITS POR 19.900 pts. (IVA INCL.)

No te conformes con menos, exige componentes profesionales de máquinas recreativas y garantía por un año.

Las nuevas videoconsolas te van a dar mucho juego, hasta 200 diferentes. Paleta de 512 colores. 6 canales en estéreo digital de alta resolución. Velocidad de 7 Mhz. Gran gama de accesorios.

Llámanos Telf. (91) 314 82 07

Confírmanos tu pedido y será tuya en 48 horas.

¡Qué LOCURA!

EL SENSOR

No, no te has equivocado de página, ni has abierto la revista al revés. Estás en tu sección favorita de ¡Qué Locura!, lo que ocurre es que nos hemos traído El Sensor a estas páginas, para ver si así coge un poco más de marcha.

Porque hemos decidido que, a partir de este mes, seáis vosotros los que hagáis esta sección, que nos contéis lo que os mola, lo que no os mola y lo que os deja totalmente fríos. Queremos que seáis vosotros quienes, con vuestras cartas, nos hagáis ver lo que realmente os gusta y os molesta de este mundillo consolero. Con ello, estamos seguros de que El Sensor se va a convertir en un auténtico termómetro que refleje las opiniones de los auténticos consolegas.

Y, como siempre, sólo nos queda recordaros que debéis enviar vuestras cartas a:

HOBBY PRESS
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos nº4

28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
y no se os olvide indicar en el sobre: EL SENSOR.

MOLA

- Que la Super Nintendo llegue ¡ya! a España. Y esto sí que es una pasada...
- La bajada de precios de las Sega y la Turbo Grafx.
- Los mandos infrarrojos.
- El espectacular despliegue de páginas de la revista. ¡O no?

NI FU NI FA

- Que Atari no nos proporcione un "aparatito" con el que poder igualar la calidad de las pantallas de Lynx que ofrecemos en la revista con la de sus primas portátiles
- Que cada vez reduzcan más los niveles de los juegos. Queremos muchos y con mucha marcha.

NO MOLA

- El Imperio del Monopolio Cartuchero. Si quieres hacer juegos, tienes que pagar una "pasta" a las superpotentes. De esta forma se ha acabado con los pequeños grupos de buenos programadores que había, por ejemplo, en España.

Así se está hundiendo a los pequeños y muy buenos programadores que hay por ahí.

Espatulator y Llanator para tu Mega-Twin Drive Simultaneosly

Espatulator y Llanator son los dos últimos periféricos que ha lanzado al mercado la anquilosada empresa Kiste Hard.



Espatulator arranca con un mango de considerables medidas, el cual permite movimientos muy obtusos de inclinación casi total ante el enemigo en cierres, gracias a un sofisticado sistema de compresión modular de zinganjo pastoso.

Llanator, por su parte, permite una adaptación total entre el brazo postizo y el agarrador post-ergonómico, produciendo una agradable sensación de inutilidad contenida. La plataforma que da vida al Llanator levita ante la proximidad de campos eclécticos, por lo que se recomienda su uso en superficies de corte abrupto como La Pedriza o el cañón del Colorado.

La consola que se adjunta en el "pack", posee dos entradas para jugar simultáneamente con tu panadero. Y todo por ésto lo podrás conseguir sólamente por y pico.

LINEA DIRECTA CON...

¿Qué?, ¿apabullados por el despliegue de novedades? Pues que conste que no estamos dispuestos a parar de sorprenderlos en ningún momento. Así que, atentos, please, porque ahí va otra historia que os hemos preparado.

La cosa se trata de que cada mes vamos a poner a vuestra entera disposición, a un personaje del mundillo consolero. ¿Que qué hacéis con él?. Pues muy sencillo. Le enviáis una carta haciéndole la pregunta que se os ocurra, y ya trataremos nosotros de que todas os sean contestadas. Interesante, ¿verdad?.

Pues, jale!, coge un papel, algo para escribir y mandanos tu pregunta, -sea la que sea-, ahora mismo a:

HOBBY PRESS S.A. HOBBY CONSOLAS

C/ DE LOS CIRUELOS, Nº 4

28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES. MADRID

(indicado en el sobre LINEA DIRECTA)

Y para abrir la sección, nos ponemos nosotros mismos en la palestra. El director de la revista, Amilio Gómez, se encargará de dar respuesta a todas las cuestiones que se os ocurran acerca de Hobby Consolas.

Así que, ya sabéis, ja despellejarle vivo!

PROTAGONISTA, TÚ

Vamos a inaugurar, empezamos hoy otra nueva parida. En esta ocasión la cosa consiste en que si nos mandas una foto con tu carato, te ponemos el nombre que tú nos digas y te sacamos en la revista. Mola, ¿no? Pues ya sabes, envía tu carta donde siempre y no la olvides poner en el sobre. PROTAGONISTA, TÚ.

CONSOLA	Ulti	Pénul	Antepénul
MEGADRIVE	Flicky	Zoom	Star Flight
M. SYSTEM	Line of Fire	E-Swat	Back to the Future 2
NINTENDO	Lee Trevino's Fighting Golf	Days of Thunder	Top Gun
GAME BOY	Dynablastar	Paper Boy	World Cup
GAME GEAR	Pengo	Solitaire Poker	GP Monaco
LYNX	Cyberball	Robotron	Xenophobe

LA CONTRALISTA

Empezamos hoy algo que siempre hemos tenido ganas de hacer: la contralista.

¿Que de qué va ésto?. Muy sencillo. Se trata de elaborar una lista de anti-exitos en la que nos digáis los títulos de los cartuchos que menos os han gustado, con los que más os habéis aburrido, o, simplemente, de aquellos de los que os arrepentís haber soltado el dinerillo. Sencillo, ¿verdad?

Este mes hemos echo nosotros la contralista, pero esperamos vuestras opiniones para que, a partir de ahora, la hagáis vosotros mismos.

Y, como siempre, ya sabéis que en una esquina del sobre debéis poner, además de los datos de siempre:

LA CONTRALISTA.

¡Esperamos vuestras opiniones!.

GAMEBOYVISION: el cine del futuro

Hace escasas fechas era presentada, en la base de octópodos del ejército Guaraní, un nuevo modelo de Game Boy compatible CAM, RECAM y OLIGOCAM PLUS DE LUXE CD PORRÓN.

El invento permite ver películas desde varias millas a la redonda y, además, ofrece la posibilidad a los jugadores de controlar los movimientos y acciones de los protagonistas.

Tan alucinante invento saldrá a la venta en breve en las principales charcuterías y tiendas de ultramarinos de toda Cuenca.



redactores, en pleno uso de su ignorancia, afirmó que Hobby Consolas había batido un record de TIRADA, y cifró la cota en 100.000 ejemplares. Pues estaba muy equivocado, ya que, en efecto, la cifra alcanzada era de 100.000, pero de VENTA, que parece lo mismo, pero no es igual. Pero el error no es tan grave, pues esa cantidad ya se ha quedado corta y ahora andamos nada menos que por los 150.000. Y seguimos subiendo. En cuanto a lo que hemos hecho con el redactor... ¡ya lo podéis ver!.

Con las aventuras de este intrépido espia de los servicios secretos de espinaje consolero, Juanín Frentes, abrimos una nueva sección en la que vosotros y los personajes que hayáis creado, serán los protagonistas. Para ello, no tenéis más que inventar la mascota de un videojuego

imaginario, del que vosotros seréis responsables, y mandarnos la carátula (dibujada igualmente por vosotros) hasta nuestra redacción, eso sí, poniendo en el sobre "MASCOTAS". Ojo, no valen personajes ya consagrados como Mario, Sonic, Alex Kidd, ect. Han de ser vuestros y sólo vuestros ¿entendido?



LOS ERRORES SE PAGAN

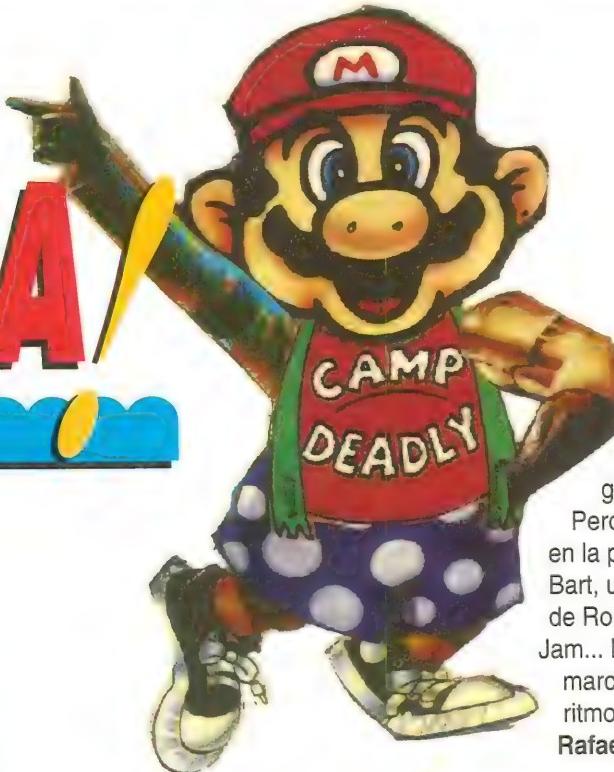
Aunque os cueste creerlo, no somos perfectos. Y ha habido veces que, incluso, hasta nos hemos equivocado.

Contar aquí ahora todos nuestros errores nos ocuparía mucho espacio, y tampoco nos vamos a poner en ridículo de mala manera.

Bastará con que os contemos el último, que, además, ocurrió en esta misma sección.

Uno de nuestros

¡Qué LOCURA!



La marcha consolera

Está hecho un monstruo este Mario. Salta, crece, sube y baja. Y ahora... baila.

Fijaos qué pose. Todo un monstruo en las pistas de baile. ¡Qué complejión, qué gesto... qué barbaridad!.

Pero bueno, ahora que nos fijamos, en la pista están todos, ¿no?. Mario, Bart, un brazo de Michael Jackson, otro de Robocop, y... los calzones de Toe Jam... Lógico. Porque todos son unos marchosos y no quieren perderse el ritmo consolero. Como su autor: **Rafael Conesa**, de Cartagena (Murcia)



PACO BOY... EN COLORES

Sega y Nintendo han decidido lanzar al mercado este curioso producto en el que se combinan las mejores características de sus respectivas máquinas. Sólo falta ponerle la marca, pero se barajan dos posibilidades: Nintendo o Segundo.

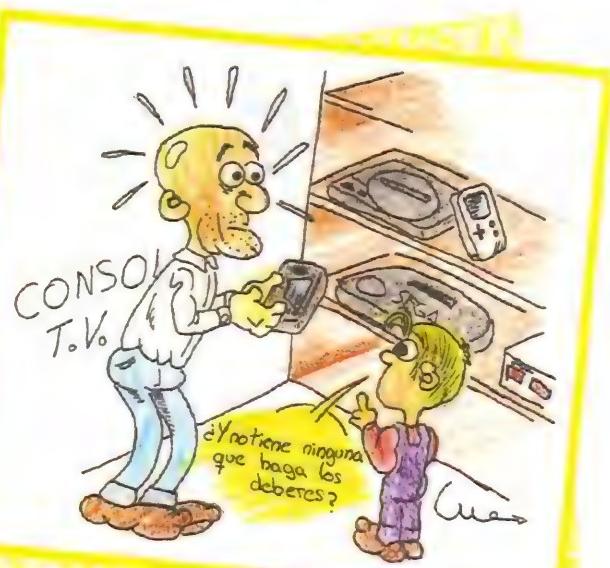
Más Sega, más Nintendo... todo consola.
Guillermo Moreno (Murcia)

HOMBRE, DAN JUEGO, PERO NO TANTO

Lo que pretende nuestro amigo nos parece ya demasiado: un aparato que además de divertir, impresionar, impactar, animar, crear amistades... ¡haga los deberes! ¡imposible!. Porque una máquina que sólo da alegrías jamás se debe meter en el terreno de los disgustos.

Recuerda, amigo Victor: Nunca se deben mezclar los deberes con el placer.

Victor Nuñez (Valladolid)



LOS NUEVOS HÉROES

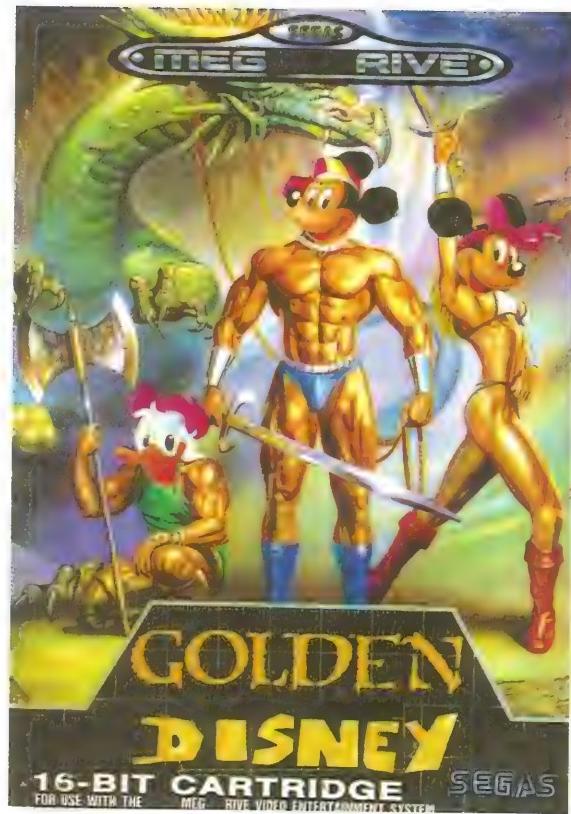
La historieta habla por sí sola. Adiós Superman, yo sólo quiero que me salve Mario. Y con razón. Los nuevos héroes andan pitando, con los humos subidos y dispuestísimos a todo. Se acaban los musculosos que todo lo hacen bien. ¿Queda claro? Y los que no estén de acuerdo, que se dirijan a Victor, que él les hará entrar en razón. Muy bueno, si señor, muy bueno.

Victor Nuño Álvarez (Valladolid)



Aquí llega por fin la ansiada novena parte del mítico *Golden Axe*, aunque en versión especial para niños intrépidos de corazón retroactivo. El pato Donald, Mickey Mouse y Minnie en una lucha infernal contra el Imperio de los Ogres espeluznantes. Estará disponible para las próximas... ¡navidades chinas?.

J. Manuel y Francisco J. Lozano Gutierrez (Cádiz)



¡TANTO LAS QUEREMOS...

... que no conseguirás quitárnoslas, Shredder!.

Ni a nosotros tampoco. Que aquí, a todo lo que sea consola, la queremos con locura, porque nos gustan, porque nos hacen la vida impos..., digo, agradable y porque nos permiten comunicarnos contigo mes a mes.

Antonio Martín Comellas,
de Palma de Mallorca



SE PASARON DE REALISMO

Algunos juegos son del todo trepidantes, rápidos, espectaculares y adictivos. Tienen todo lo que un jugador puede pedirle a una máquina.

Pero tampoco hay que pasarse. Porque luego te ocurre lo que a Daniel, y te sale el tiro por la culata. Quieres tanto, tanto realismo que al final lo consigues... ¡y de qué forma!

Así que ya sabes, si quieras vivir emociones fuertes, únete a nosotros y sabrás lo que es bueno.

Daniel Nevado Billar (Barcelona)

EL SILENCIO DE LAS CONSOLAS

Si en las carteleras de medio mundo la película arrasó los corazones, y los bolsillos, de la gente, no esperamos que sea menos la conversión que pronto hará su aparición en las principales consolas.

Luis Nuño Alvarez (Valladolid)

¡Qué LOCURA!

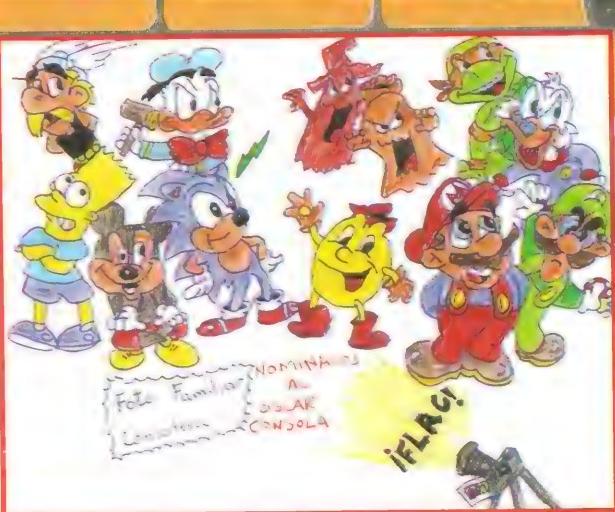
MEGASÓNICO



MEGASÓNICO: LA MASCOTA DE LOS "ACELERAOS"

Con ese nombre conoceréis a partir de hoy a una de las mascotas más rápidas, y en consecuencia, menos divisibles de toda la historia cartucheril. Observadla bien porque...

¡¡¡Vaya, ya la hemos perdido de vista otra vez!!!



RETRATO DE FAMILIA

Estamos de exclusivas, amigos. Lo que José Luis Carnes Molino, de Madrid, ha conseguido, no está al alcance de todo el mundo: reunir y hacer una foto a los personajes consoleros más impactantes de los últimos tiempos: Sonic, Mario, Donald, Bart Simpson... toda la cohorte de seguros agraciados con la estatuilla que nos propones, el auténtico Oscar de las Consolas.

Ten por seguro que tomamos nota de la propuesta.

Y tú... ¿qué?

¡Oye, consolega!, ¿qué haces ahí con esa cara, mirando y riéndote de las gracias que se les han ocurrido a otros lectores?. ¿Es que tú no tienes papel, lápiz, manos y cabeza?.

Pues oye, no sabemos a qué estás esperando para mandarnos algo. Porque, además, nos vale cualquier cosa: una foto cachonda, un truco flipante, un chiste desternillante, un intercambio consolero, una sugerencia, un record, un piropo, una crítica, un dibujo, un mensaje de desesperación... cualquier cosa que se te ocurra. ¿Es que no sabes que en esta sección, y en otras queharemos con lo que nos envíes, tenemos sitio para todos y para todo?.

Y además no vas a trabajar gratis, jen Hobby Consolas todo tiene su recompensa!. No sólo verás tus cosas (y tu foto si nos la mandas) publicadas en la revista más fardona de toda la galaxia, sino que también puedes llevarte un reloj jugable de Mario, o pegatinas, o chapas, o cualquiera de los regalos sorpresa que estamos preparando para tí.

Ya sabes... si mandas mil cartas, te puedes llevar mil regalos sorpresa.



NUEVA EDICIÓN DE BILLETES DE 5000 PTS.

Parece confirmarse la noticia de que muy pronto va a ponerse en circulación una edición especial de billetes de 5000 pesetas que llevarán impreso el rostro de la popular mascota de Nintendo, Super Mario. Al parecer, la medida obedece a las presiones que la Casa de la Moneda española ha sufrido por parte de este importante compañía japonesa, quien ha conseguido que, a partir de ahora, sólo se puedan comprar sus consolas y videojuegos con este tipo de billetes y otros de 40 pesetas que se harán próximamente para apoyar el lanzamiento de Super Mario 4.

El responsable de esta super trola:

Pablo Cirre,
(Granada)





Aprende a sumar jugando

¡Qué bárbaro!, ¡ésto parece la tabla de multiplicar!. Que si 3×2 , que si 4×4 , ¿pero dónde vamos a llegar?. Pues hasta el 8. ¿Por qué?. Pues porque es el número de pads que nuestro amigo Iván García González, de Cerdanyola (Barcelona), le ha endosado a la Game Boy. Ahí es nada. Recorta de allí, pega de allá, suma y gana. Una buena composición para dos muy buenas máquinas. Que cunda el ejemplo, y... todo un super-reloj para ti. Como para los demás, claro.

¡SE DESCUBRE EL ESCÁNDALO!

No sabemos si lo que nos presenta Luis S. Martínez Muelas, desde La Unión, en Murcia, es cierto o no. El caso es que, desde luego, es una idea absolutamente ingeniosa, divertida, ocurrente y sabrosa.

¿Os imagináis a Sonic gastándose la paga de los domigos comprándose sus propios juegos?

No, pensándolo bien no puede ser. Porque a Sonic le habéis comprado ya vosotros y creo que si él mismo fuera a comprarse, no encontraría ni un cartucho.

Todos agotados.

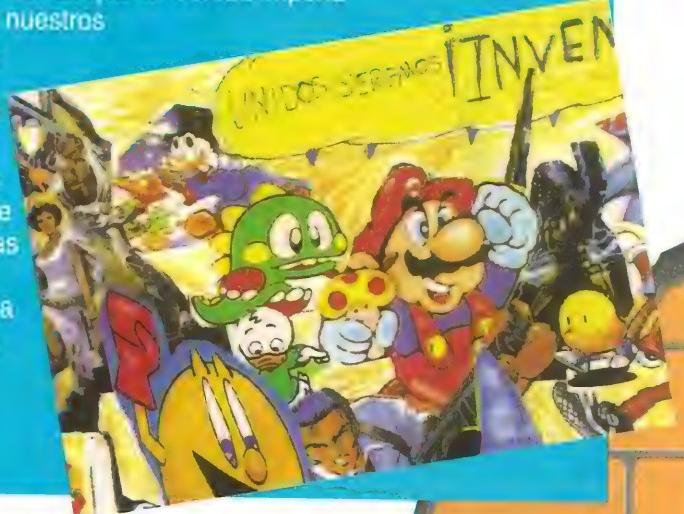
Además, al dependiente se le quedaría el cuello así de malamente al ver a semejante bicho ante el kiosco.



UNIDOS SEREMOS INVENCIBLES

A Gonzalo Rincón de Pablo, de Madrid, no le falta ni un ápice de razón.

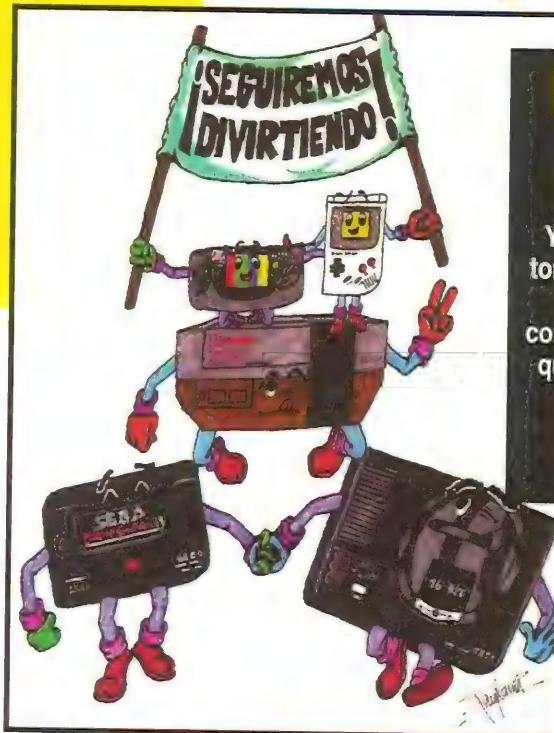
Sólo la unión es capaz de dar la victoria. No importa que vengan de Sega, Nintendo, Ocean, Tekmagic o cualquier otra compañía. Lo que de verdad importa es que son nuestros héroes, los mejores héroes que se pueden tener y que siempre que les necesitas están ahí dispuestos a dar la cara. ¡Ay, qué 'potito'.



REIVINDICACIÓN LABORAL

Ya era hora de que callaran los usuarios y tomaran la palabra las verdaderas estrellas del mogollón de los videojuegos: las consolas, esas máquinas tan "sacrificadas" que han decidido lanzarse a la arena para reivindicar su derecho a divertir.

Francisco García López (Barcelona)

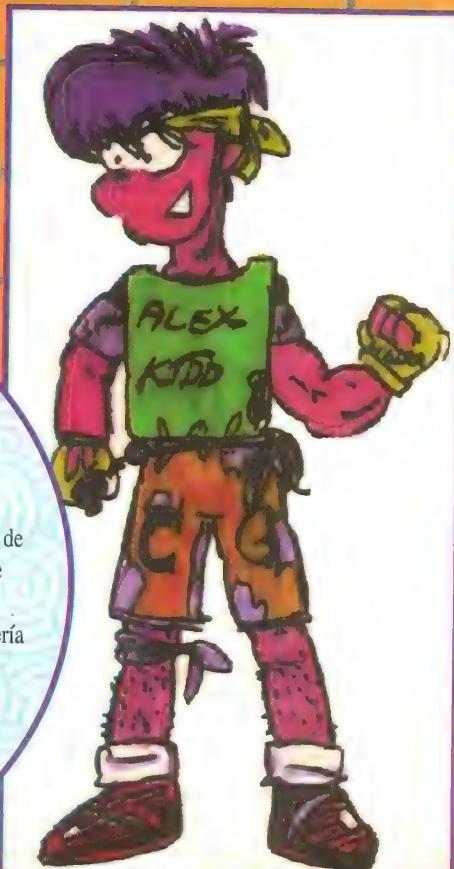


Ages, el doble de los héroes

Se llama Ages y viene del planeta Sega. Es fuerte, alto y varonil y su trabajo consiste en doblar a los héroes de los juegos en las escenas más peligrosas: accidentes de coche, peleas callejeras, caídas por precipicios... Compañero de fatigas de Alex Kidd, su máximo sueño sería rodar junto a Sonic la segunda parte de su juego.

Esta sensacional exclusiva la ha conseguido

Arturo Ucha Enríquez,
de San Lucar de Barrameda, Cádiz.





SUPER SCOPE 6 OPERACIÓN BAZOOKA

La Super Nintendo está a punto de llegar. Y con ella, innumerables artefactos que elevarán su capacidad de diversión hasta límites insospechados. Uno de los ingenios más espectaculares será, sin duda, este sensacional Super Scope 6, un bazooka casi auténtico con el que tu consola se convertirá en un emocionante campo de batalla contra el aburrimiento.



El Super Scope 6 es sin lugar a dudas el último grito en periféricos para consola. Un mega bazooka que te hará olvidar de todas todas aquellas antiguas pistolas ópticas y no menos principiantes pads de control con los que agotabas cualquier posibilidad de diversión. Prepárate a alucinar porque el artefacto más espectacular de todos los tiempos acaba de hacer su aparición para deleite de Rambos y Commandos avezados.

Diseñado a partir de una tecnología punta que permite ser manejado vía infrarrojos, el Super Scope 6 no tiene absolutamente nada que ver con lo que has manejado hasta el momento. En principio, lógicamente, porque jamás habrás tenido oportunidad de cargarte un bicho de éstos al hombro, y en segundo lugar porque a pesar del temible aspecto que ofrece, lo cierto es que resulta sencillísimo -y muy fiable- de manejar.

El bazooka se compone básicamente de siete elementos. Posiblemente los dos fundamentales sean el **conjunto de**



Super Scope 6, a pesar de su robusta apariencia, posee una gran precisión.



mira telescopica donde pongo el ojo, pongo la bala- con ocular móvil incorporado, y el receptor **Super Score** que es un pequeño aparato que se encarga de alimentar al Scope dentro de una radio de acción de al menos metro y medio. Es este receptor el que garantiza esa fiabilidad de la que hablábamos antes, y no ya por la super tecnología que permite jugar sin cables -excepto el que proviene del Super Score, que debéis conectar al Port B- sino porque utiliza un sólo pixel de referencia en la pantalla, lo que le hace prácticamente infalible.

El resto de factores se resume en una especie de **cursor** que se halla en la parte trasera del frontal de la empuñadura, y cuya misión es mostrar en pantalla el punto de cursor hacia el que se dispara, el botón de **disparo**, de lógico uso, uno de **pausa**, que sirve para reiniciar o parar, y otro de **encendido** que permite la posibilidad de disparo rápido, si bien ésta opción sólo es válida para algunos juegos, sobre todo los de acción desmesurada. Y por último, las **pilas** -cuatro-escondidas en el culatín.

REPORTAJE

Los Juegos

Bien, ya que sabéis a grandes rasgos de qué se compone y cómo funciona el bazooka, vamos a comentaros los juegos que acompañan, como primera tanda, al cacharro, para que veáis cuáles son sus posibilidades y límites.

En un principio son seis los juegos a los que podréis tener acceso. Esa es al menos la primera impresión porque lo cierto es que el cartucho contiene únicamente dos juegos, cada uno de los cuales ofrece tres modalidades diferentes.

Antes de empezar a hacer nada asegúrate primero de que el juego es compatible con este sistema. ¿Gracioso, no?. Prepara después la mira telescopica, adecuándola a tus necesidades de diestro o zurdo, y disponte a alinear el alza frontal del bazooka con el centro de la pantalla que se ofrece como objetivo. Cuando presiones fuego, siguiendo las indicaciones del juego, observarás un punto rojo que marca el lugar al que has acertado. Asegúrate de que has disparado donde apuntabas porque de lo contrario no te garantizo fiabilidad durante el resto

de la partida.

Los juegos están todos incluidos en el mismo cartucho, titulado SUPER SCOPE 6. Tras pasar por las pantallas de prueba y confirmar que todo está bien, tendréis oportunidad de iniciáros en el tema si disparáis a la ventana **BLASTRIS**. Desde ahí podréis elegir uno de los tres juegos, y el nivel de dificultad (bajo, medio, alto) así como el número de jugadores.

BLASTRIS A presenta una amplia variedad de piezas, cada una compuesta por cuatro cuadros que se mueven de izquierda a derecha de la pantalla. La idea es disponer de esas figuras al disparar los cuadros individuales que las componen hasta formar líneas verticales macizas.

BLASTRIS B (Más piezas, ¡Oh, no!) es muy similar a "Regreso a Tetris" con la conocida pantalla vertical y las piezas cayendo sin cesar desde arriba. Contiene dos modos de juego. En el modo A comienzas con un montón de piezas gigantes colocadas por el área de juego. La cosa consiste en dispararlas y forzarlas a rotar hasta que adquieran el

color que más nos convenga para que podamos alinearlas encima o al lado de las piezas gigantes. En el modo B-algo más simple- no hay piezas que sortear en un principio, pero aún permanecen las que caen desde el aire, y no sabéis a qué velocidad pueden llegar a hacerlo.

El tercer y último juego es **BLASTRIS C - Mole Patrol**. En él nos encontraremos con un adorable grupo de Molians (topos) desfilando desde la izquierda de la pantalla hasta una tubería en el lado derecho, por donde siguen su camino dejándose caer a través de ellas. Debes dispararlos en cuanto asomen su cabeza por alguno de los 12 cráteres.

La segunda serie de juegos giran en torno al nombre de **LAZERBLAZER**. Las premisas básicas son que una lluvia de misiles han sido lanzados por el enemigo y nadie sabe hacia dónde se dirigen. Tu deber es derribarlos. Estas son las modalidades:

LAZERBLAZER: Intercept. A interceptar misiles que pasan como verdaderos rayos por la pantalla describiendo una

Aunque sin duda los juegos más divertidos serán los que nos hagan utilizar a Super Scope 6 como un arma auténtica, también hay otro tipo de juegos, -de piezas, por ejemplo-, para aquellos que no gusten demasiado de las emociones fuertes.





La tecnología de infra-rojos te permitirá apuntar con una gran precisión. ¡Apoya bien el bozooka sobre el hombro, y mantén el pulso firme!

Super Scope 6 puede ser utilizado por diestros o zurdos, ya que la mirilla se cambia muy fácilmente.

trayectoria horizontal. Hay treinta escenarios en los que librará dura batalla, con la posibilidad añadida de poder comenzar en cualquier stage.

LAZERBLAZER - Engage. En éste tenemos a la aviación enemiga en nuestro campo de visión. Además de sus mortales misiles, deberás vigilar tu combustible y derribar todo lo que se te venga encima antes de quedarte sin carburante. Sólo funciona en modo 1 jugador, así que se acabó lo del compañero.

LAZERBLAZER - Confront. Ahora los chicos malvados tienen al Robot Armada, una especie de androide volador. Tú trabajo consiste en cepillarte a todos los robots siguiendo al pie de la letra las indicaciones que te da el radar. La cosa no es nada fácil porque en esta ocasión los metálicos enemigos repelen los disparos.

Para empezar no está nada mal. Sólo son dos juegos, o seis, pero a nosotros nos ha parecido suficiente como para estar un año jugando sin parar...



SIMPLEMENTE LA MEJOR CONSOLA

NEO GEO

MICONSO 1, 28 • 50003 ZARAGOZA
TEL. 91 29 90 60
TEL. (976) 39 49 41

acaba
con....



QUACKSHOT

A nuestro querido amigo Donald le tenemos un poco abandonado últimamente. ¡Pobre, recorriendo medio mundo, -sólo y triste-, en busca de sus desaparecidos sobrinos!.

Pero ésto se va a acabar. Ya no vais a tener ninguna excusa para no ayudar al picudo héroe no sólo a finalizar con éxito su arriesgada misión de rescate, sino, de paso, a llegar a la isla en la que se encuentra el maravilloso tesoro del Rey Garuzia.

Y no vais a tener excusa porque ahora mismo os vamos a contar paso a paso todo lo que tenéis que hacer para llegar hasta el final de esta magnífica aventura. Ahora ya todo depende sólo de vuestra habilidad...

Seguro que todos conocéis ya más que de sobra en qué consiste el lío en el que se ha metido el bueno de Donald, pero, por si acaso, vamos a recordarlo una vez más.

Una apacible tarde de verano, mientras el tío Gilito dormía, Donald no pudo contener la tentación de ojear algunos de esos libros que el propio Gilito guardaba casi tan afanosamente como su dinero. De repente, de entre las hojas de uno de ellos cayó un extraño pergaminio...

"¡Cuack! si es el mapa del tesoro que el Rey Garuzia -anciano gobernante del reino del Gran Pato- escondió en algún sitio de la Tierra. Hummm... si lo encontrase quizás pudiera ser incluso más rico que el agarrado de mi tío..."

Pero detrás de la ventana Pete Patapalo y sus secuaces observaban sigilosamente a Donald. El ya no era el único que conocía la existencia de aquel tesoro...

PRIMERA PARADA: DUCKBURG

Aquí se inicia el largo y divertido camino que nos guiará, tras rescatar a los tres sobrinos, hasta la Isla del Tesoro.

Como comienzo nos encontraremos con los omnipresentes secuaces de Patapalo (Malvado jefe de la banda de Ducky), y a



unos simpáticos gusanos que saldrán de los cubos de basura justo en el momento más inoportuno. Si recogemos las cinco guindillas que encontraremos en el camino, Donald sufrirá un ataque de "patitis" que acabará con todo enemigo que se le ponga por delante. Al final de esta corta fase, un policía nos informará de la imposibilidad de continuar si no le presentamos las herramientas necesarias para escalar las paredes.

MÉXICO LINDO

Ante este problema, volaremos hacia México, donde hasta los tranquilos cactus y la nueva especie de tortugas, las tortugas boxeadoras (que no ninjas), se empeñarán en que no acabemos nuestra misión. También nos encontraremos por primera vez con uno de los enemigos que se tornaran más peligrosos a lo largo de toda la aventura: los pajarracos, que esta vez nos lanzarán colmenas repletas de abejas.

Después de atravesar el desierto y el cañón, las puertas de una gran pirámide azteca se alzarán ante nosotros, mientras una linda señorita nos informa de que la llave de la pirámide se la llevaron unos exploradores a Duckburg.

Por lo tanto haremos una corta visita a Duckburg, donde



conversaremos de nuevo con el poli, el cual nos entregará la **llave del héroe**. Esta llave nos servirá para abrir la puerta de la pirámide.

En ella nos encontraremos con llamas que intentarán quemarnos las plumas, bravos guerreros que nos lanzarán ráfagas de fuego, y unos mortales **ladrillos** que serán de vital importancia, ya que paralizándolos con nuestro desatascador, nos permitirán escalar sobre ellos y llegar así a ciertos sitios que de otro modo serían inaccesibles.

Por fin encontraremos a alguien que nos ayudará un poco en nuestra misión, **Goofy**, quien nos entregará un nuevo tipo de desatascador (el rojo) que nos servirá para escalar paredes y demás y un extraño pergamo en el que se puede leer: "1-Sol. 2-Luna.3-Estrella." Tras el paseo de vuelta a la salida, nos embarcamos de nuevo con dirección a Duckburg.

Aquí podremos utilizar nuestro nuevo **desatascador rojo**, que nos servirá para escalar altos rascacielos hasta llegar al último sector (por cierto, ten cuidado con los ruidos porque te podrán dañar los oídos).

Esta última zona, -los cables de alta tensión- es una fase de habilidad donde tendremos que poner lo mejor de nuestros reflejos para intentar recoger la mayor cantidad de puntos y energía posibles. Al final nos encontraremos con el chiflado inventor, el cual nos hará entrega de su último invento: la **pistola de pompas de chicle**, que nos será de gran utilidad en nuestra siguiente parada...

AQUÍ HUELE A DRÁCULA

Volamos ahora hacia el tenebroso bosque de Transilvania, donde nuestro objetivo será el de arrebatar a Drácula un nuevo **mapa** que nos revelará nuevos destinos en nuestra búsqueda.

Los encargados de hacer que fracasemos en este primer sector serán los secuaces de Pete y unos molestos murciélagos, los cuales serán fácilmente inmovilizados con un impácto de nuestros desatascadores.

Por fin nos encontramos en la



puerta del **gran castillo de Drácula**, a cuya entrada un fantasma nos advertirá de que el famoso vampiro no nos entregará de buena gana el nuevo mapa, además de advertirnos que los obstáculos que nos impidan el paso deberemos destruirlos con la pistola de pompas de chicle.

Atravesaremos habitaciones con fantasmas, esqueletos, pozos subterráneos con bolas gigantes y pinchos, y hasta nos encontraremos con una pared móvil en la cual, si no

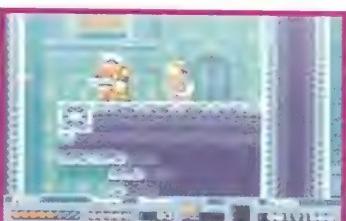
somos lo suficientemente rápidos, moriremos aplastados. Todo ésto hasta toparnos con el temible Drácula en persona, a quien obsequiaremos con cinco impactos de nuestra pistola de chicle. Acto seguido recogeremos el codiciado nuevo mapa, que nos revelará cuatro nuevos destinos: El barco Vikingo, Egipto, el Polo Sur y el Palacio del Maharajah.

EL PALACIO DEL MAHARAJAH

El enemigo más importante a reseñar en este primer sector es sin duda el **encantador de serpientes**, el cual emitirá de su flauta unas notas paralizadoras que deberemos esquivar, ya que si no lo hacemos así, la serpiente más famosa de los estudios Disney nos atacará sin posibilidad de defendernos, con la consiguiente pérdida de energía.

Posteriormente dentro del palacio, el gran Maharajah nos propondrá un interesante trato: si conseguimos derrotar al **guardián del jardín** (un fiero tigre), nos hará entrega de la **llave de la esfinge**, aunque antes de enfrentarnos a él, tendremos que atravesar un peligroso laberinto repleto de puertas que se intercomunican entre sí.

La mejor arma para acabar con el tigre es la **pistola de palomitas de maíz**, aunque si nos decidimos a utilizar el desatascador habrá que colocarle seis de ellos en la misma cabezota. Y como la palabra de Maharajah es mucha palabra, nuestra heróica actuación será recompensada con la llave de la esfinge y su todavía desconocida utilidad, aunque ésta quizás podamos encontrarla en...



acaba con...

EGIPTO: LOS CALORES DEL VERANO

Cómo no!, cualquier héroe "indianesco" que se precie tiene que pasarforzadamente por Egipto y sus peligrosos desiertos adornados con impresionantes pirámides y esfinges.

Desierto que deberemos atravesar sin mayores problemas, y en el que nos toparemos con la entrada de una **espectacular pirámide** que franquearemos con la utilización de la **llave de la esfinge**, cuyo interior está poblado por bolas de fuego, paredes que intentarán dejarnos como un auténtico colador, puentes de madera que deberemos atravesar con la máxima rapidez posible, y hasta algún que otro pasadizo secreto que os ahorrará alguna inútil caminata. Éso sin dejar de lado los corredores, en los que deberemos utilizar nuestra máxima rapidez para no quedar como un vulgar pato asado.

Todo ello nos permitirá llegar a una habitación en la que moriremos aplastados si no somos un astutos (y si no le echamos una ojeada al **pergamino** que nos entregó Goofy).

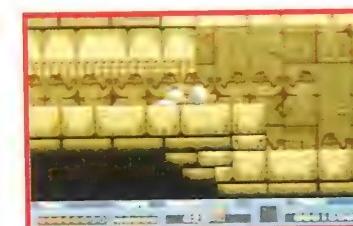
Jále hop!, ya tenemos un nuevo objeto, la **antorcha de Ra**, que además de alumbrarnos, puede servir para derretir hielo... por ejemplo.

Y como recompensa a nuestra profanación, seremos obsequiados con un agradable paseito en tren con parada en la salida de la pirámide.

EL POLO SUR: LOS FRIOS DEL INVIERNO



Lugar donde realizamos nuestra siguiente parada. Aquí unos simpáticos pingüinos con bufanda procurarán



que mordamos el hielo antes de que consigamos encontrar la llave que nos abrirá las puertas de la **nave vikinga**.

Ésta se encuentra escondida bajo el hielo, y para sacarla deberemos **descongelarla con la antorcha de Ra**.

Si una vez echo ésto avanzamos hacia la derecha, lo único que encontraremos será un profundo abismo, por lo que nos dirigiremos a la parada que aún nos queda por visitar.

EL BARCO VIKINGO

Cada vez nos encontramos más cerca del gran tesoro del Rey Garuzia, y aunque no sabemos qué nos deparará el final de esta fase, los secuaces de Pete -esta vez lanzándonos bombas-, los vikingos y los pajarracos de siempre, seguirán haciendo de las suyas cual vulgares Bart Simpsons.

Y lo más gracioso de todo es que, tras pasar el segundo sector -muy parecido al de los cables de alta tensión en Duckburg-, los mismos vikingos que antaño nos hacían la vida imposible, ahora nos pedirán que les limpiemos el barco de fantasmas, eso sí, a cambio del **diario vikingo**, que según cuentan, contiene la localización exacta de la isla del tesoro.

Nosotros, como buenos héroes que somos, aceptaremos la propuesta, introduciéndonos a través de la puerta, con la ayuda de la llave que descongelamos en el Polo Sur.

Dentro del barco, nos moveremos hacia la derecha hasta encontrar una **escalera** por la que bajaremos. Una vez abajo, a la izquierda, veremos que aparentemente una pila de cajas nos obstruyen el paso, pero si nos apoyamos en ella, y pegamos un saltito...

Aquí lo único que puedo recomendaros, es que apuntéis bien a la cabeza, y impactéis a lo que asoma unas 7 u 8 veces aproximadamente.

Pero como la palabra de un rey vikingo no es la misma que la



de un Maharajah, éste nos dirá que en realidad él no tiene el **diario vikingo**, que éste se encuentra escondido en algún lugar en el Polo Sur, y que nos hace entrega de un artílugo con el cual, disparándolo contra algún artefacto volador, podremos trasladarnos a través de grandes abismos. Este artílugo se conoce como **desatascador verde**.

LA HISTORIA INTERMINABLE



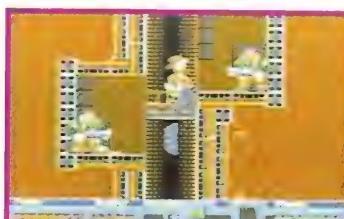
De vuelta al Polo Sur, tendremos la oportunidad de estrenar nuestro flamante desatascador verde en una prueba en la que deberemos esquivar las bolas que nos lanzarán los pajarracos de turno, todo ello para llegar a una fase en la que inmensas ballenas, estrechas plataformas que emergen del mar y el suelo resbaladizo, se unirán a todo lo anterior para evitar que lleguemos al **laberinto helado**, donde encontraremos escondidos tanto el **diario vikingo** como alguna que otra vida extra, todo ello muy bien custodiado por unas "aparentemente" inocentes focas.

Ahora tenemos en nuestro poder todo lo necesario para saber la **localización exacta de la isla del tesoro**. Miramos el mapa y... ¡esto es la historia interminable! ¡El malvado Pete además de birlarnos el avión, ha raptado a nuestros sobrinos, por los cuales nos pide como rescate el **diario vikingo y el mapa**!

Como somos unos buenos tíos, renunciaremos a nuestros tesoros, pero como también somos unos buenos héroes, nos dirigimos a la isla de Pete, donde trataremos de recuperar lo perdido...

EL FIN DE PETE

El malvado Pete ha escondido el diario vikingo en las mismísimas entrañas de una **pequeña isla al sur del Pacífico**, lugar donde nos trasladaremos y recorreremos cuatro niveles: la **selva**, donde nos aparecerán los mismos enemigos de siempre, y en la que tendremos que utilizar de nuevo nuestro artefacto volador; **las vagonetas**, sencilla fase en la que deberemos sacar al Indiana Jones que todos llevamos dentro; **las plataformas**, donde deberemos efectuar el



siguiente recorrido: Abajo-arriba-arriba-arriba-primeras plataforma -abajo-arriba-segunda plataforma -abajo arriba y tercera plataforma (para llegar a esta última plataforma deberemos apoyarnos en uno de nuestros desatascadores); después llegaremos a la cuarta y última fase, donde nos encontraremos con la mayor concentración de enemigos que jamás podamos haber imaginado.

Si habéis conseguido llegar hasta aquí, (seguro que lo habéis conseguido), sólo os restará endosarle **diez impactos de desatascador a Pete** para saborear los peligros de vuestra última parada.

LA ISLA DEL TESORO

Por fin nos encontramos en nuestro destino final: una isla que esconde las más venenosas serpientes, los más profundos abismos, las estatuas de piedra más flexibles, la fase de habilidad más fase de habilidad y una última fase sorpresa en la que no deberemos creernos lo que veamos, y sí lo que no veamos.

Ante nosotros se encuentra el **gran tesoro del Rey Garuzia**, custodiado por el guardián de turno, el cual (con todo lo que hemos pasado hasta llegar a aquí), no nos va a impedir conseguir nuestra recompensa. Así que, le obsequiaremos con **doce desatascadores** y... bueno lo mejor será que esta escena la presenciéis con vuestros propios ojos, porque de verdad que la emoción es inenarrable...

Bueno, y así llegamos al final de esta increíble aventura que, además, podréis seguir más fácilmente con la ayuda del supermapa cuya primera parte os ofrecemos en este número. ¡Hasta la próxima!

Antonio dos Santos



C
e
M
E
C
C
e
s



Es un personaje submarino que corre, vuela y aleatoriamente su nombre es hasta conocido y tiene dos juegos en la Mega.

1.-

Bigotudo él, anda por los mundos luchando en dura afrenta, y aunque los problemas sean cien, al final vencerá a su enemiga la seta.

2.-

¿Qué juegos son?

Por esas cosas raras que pasan a veces en las consolas, los protagonistas de estos juegos han desaparecido.

¿Podrías ayudarnos a identificar el nombre de estos cartuchos para que podamos guardar estas pantallas en el archivo?

1._____

2._____

3._____

4._____



CADA OVEJA CON SU PAREJA

No necesitas comerte mucho el coco. Basta con que hayas leído nuestra revista habitualmente. Y que te hayas fijado con todo detalle en cada juego, en cada pantalla y en cada enemigo. Así te resultará muy fácil unir con una flecha a cada personaje o título de la izquierda, con su pareja de la derecha.

Seguro que no se te queda ninguno sin casar.

SONIC
MARIO
SUPER SCOPE
FANTASIA
SNK
ROBO
CASTLEVANIA
BART
NEC
MEGA MAN

MOBO
SPACE MUTANTS
TURBO GRAFX
SIMON
SUPER NINTENDO
DR WILLY
MICKEY
LUIGI
DR. ROBOTNIK
NEO GEO

¿QUIÉN ES QUIÉN?

¿Qué tal, consolero diplomado? ¿Te has "empollado" bien la revista de este mes. Entonces supongo que no te resultará difícil adivinar a qué personajes, cosas o casos pertenecen estas siluetas.

La cosa es sencilla, pero, por si tuvieras alguna duda, he compuesto un pequeño poema para cada personaje y así lo averiguarás más fácilmente.

Tan "chupao" como ver la Tele y tan divertido como leer Hobby Consolas.

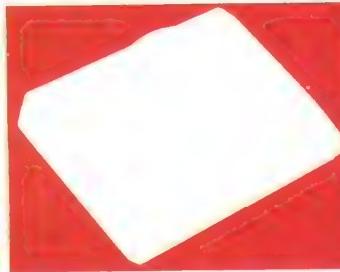


Posee mil caras, que no apariencias, con tanques y patines se defiende, y aunque demuestre más excelencias, es el nuevo chico Sega quien viene.

3.-

Dieciseisbitera se presentó y muy a menudo nos divierte, con Sonic, aquél que maravilló y que hizo de ella una consola de muerte.

4.-





Busca las diferencias

Buscar diferencias es algo que la raza humana lleva haciendo desde el inicio de los tiempos, y la verdad es que es una tarea super divertida. Pero cuando se trata de consolas, todo se torna más güai aún. Por ello, afamado lector, he cogido unas pantallas y las he hecho algunos retoques, siete en cada una para ser exactos, que te dejo que busques afanosamente y encuentres con gran algarabía y regocijo por tu parte.



SOPA DE LETRAS

Diez serán las palabras que, pertenecientes a la raza consolera, te esperan entre este maramagnum de letras y que, en el menor tiempo posible, deberás hallar o encontrar para tu propia satisfacción corporal.

A	F	C	K	N	A	M	R	E	D	I	P	S
J	F	N	O	M	K	L	Ñ	P	Q	T	U	T
S	O	N	I	C	Q	D	J	T	R	P	E	A
F	K	H	R	M	A	J	L	T	E	O	P	R
J	C	O	A	R	T	A	D	R	I	V	S	W
N	I	N	M	T	O	L	N	I	E	A	F	A
A	K	L	A	X	P	I	O	T	W	A	X	R
P	O	R	S	Q	N	K	P	M	O	E	F	S
Z	O	E	Ñ	T	O	H	S	K	C	A	U	Q
C	L	S	E	T	M	N	E	M	P	I	O	D
Z	X	N	Y	L	O	P	M	I	T	R	W	
R	D	Q	S	T	M	E	A	R	G	O	B	R
O	K	O	T	P	H	J	O	F	H	P	A	

MODO NOVATO

1.- ¿De qué color es Sonic?

- a- Esmeralda.
- b- Azul.
- c- Tortilla.

2.- ¿Super Mario tiene bigote?

- a- Sólo por las mañanas.
- b- Sí.
- c- Sí, dos.

3.- ¿La pantalla de la Atari Lynx es en colores?

- a- Sí.
- b- Según las pilas que utilices.
- c- No sabe, no contesta.

MODO CONSOLEGA

4.- ¿Cuántas púas tiene Sonic?

- a- Cuatro.
- b- Trescientas veinte.
- c- No tiene, ya que es calvo.



5.- ¿Cómo se llaman los hermanos de Double Dragon?

- a- El gordo y el flaco.
- b- Billy y Jimmy.
- c- Juanín y Juanón.

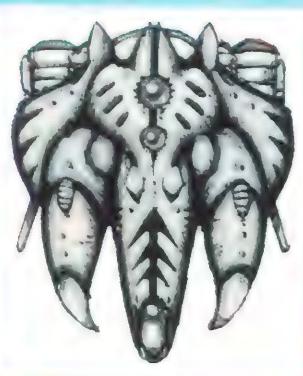
6.- NES es la abreviatura de...

- a- No Estás Solo.
- b- Nintendo Entertainment System.
- c- Nintendo Está en Salamanca.

MODO EXPERTO

7.- ¿Cuántos colores tiene la máquina original del Rainbow Island?.

- a- Dos.
- b- Dieciséis.
- c- Diecisiete.



8.- ¿Cómo se llama el Truxton en su versión japonesa?.

- a- Kaskanaves.
- b- Tatsujin.
- c- Almendrash Quest.

9.- ¿Cómo se llama la contrincante femenina del Street Fighter 2?.

- a- El perro Tomasín.
- b- Comandante Norton.
- c- Chun Li.



WAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30

SABADOS DE 10,3 A 14 h

TELF: (91) 527 39 34

(91) 539 04 75 / 539 34 24

FAX: (91) 467 59 54



URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS
15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS
A CASA URGENTEMENTE Y SIN
GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES



**¡CONSIGUE YA
TU CONSOLA SEGA
AHORA MAS BARATA!**

SEGA MEGA DRIVE



CON EL
SUPERJUEGO
SONIC

26.900

Master System II

BASIC



CON ALEX KID
+ CONTROL PAD

8.900

SONIC PACK



CON ALEX KID
+ SONIC
+ 2 CONTROL PAD

12.900

PLUS



CON ALEX KID
+ CONTROL PAD
+ PISTOLA
+ OPERATION WOLF

15.900

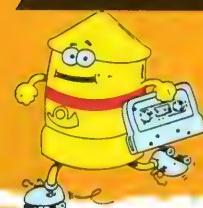
MASTER SYSTEM									
500 Pts					DESCUENTA A CADA CARTUCHO			500 Pts	
SONIC	STRIDER	ALIEN STORM	SPIDERMAN	GHOUls' GHOSTS	MICKEY MOUSE	MOON WALKER	SUPER MONACO	ITALIA 90	
MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4990
SUPER HANG ON	POPULUS	BONANZA BROS	DINOMITE DUKE	GOLDEN AXE	ASTERIX	DICK TRACY	JOE MONTANA	ESPAT!	
MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 2990	MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 5490 M. SYSTEM - 4990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990			
KICK OFF	RAMBO III	THUNDER BLADE	WONDER BOY	COLUMNS	GHOSTBUSTERS	OUT RUN	HEROES OF THE LANCE	BUBBLE BUBBLE	
M. SYSTEM - 6490	MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 5490 M. SYSTEM - 4990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 5490
PACMANIA	INDIANA JONES	DONALD DUCK	WRESTLE WAR	STREET OF RAGE	SHADOW DANCER	FANTASIA	HOCKEY	BASKETBALL	
M. SYSTEM - 6990	M. SYSTEM - 6990	M. SYSTEM - 5590	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 8490	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 6990
SHINOBi	QUACK SHOT	GOLDEN AXE II	THUNDER FORCE III	MIGHT AND MAGIC	BLOCK OUT	ROAD RASH	LAST BATTLE	688 ATTACK SUB	
MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 8490	MEGADRIVE - 8490	MEGADRIVE - 7990	MEGADRIVE - 8490	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 6990
KLAX	CALIFORNIA GAMES	M. LEMIEUX HOCKEY	JOE MONTANA II	HELLFIRE	ART ALIVE	SHADOW OF THE BEAST	THE IMMORTAL	JAMES POND II	
MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5590	MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5590	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 7990	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 5490	MEGADRIVE - 7990	MEGADRIVE - 8490	MEGADRIVE - 8490	MEGADRIVE - 8490
TOKI	SUPER HYDILE	GYNOG	STAR FLIGHT	TRUXTON	FORGOTTEN WORLD	GAIN GROUND	XENON II	R-TYPE	
MEGADRIVE - 7990	MEGADRIVE - PROX	MEGADRIVE - PROX	MEGADRIVE - 8490	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 6990			
MEGA DRIVE	RPG / ESTRATEGIA								MEGA DRIVE
PHANTASY STAR II	PHANTASY STAR III	SWORD OF VERMILION	WARRIOR OF ROME	ARCUS ODYSSEY	KING'S BOUNTY	RINGS OF POWER	MASTER OF MONSTERS	WAR SONG	
PVP - 8490	PVP - 9900	PVP - 8490	PVP - 8490	PVP - 8490	PVP - 7490	PVP - 8490	PVP - 7490	PVP - 7490	PVP - 7490

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!



(91) 527 39 34

TEL: (91) 539 04 75
(91) 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25

Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS
15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS
A CASA URGENTEMENTE Y SIN
GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

HORARIOS: LUNES A VIERNES - DE 10,30 A 20,30 H
SABADOS - DE 10,30 A 14 H



Nintendo®

**Consola P.V.P.
13.990**

Metal Gear	6500
Metroid	6990
Mission Impossible	7900
New Ghostbusters II	6500
Paper Boy	6500
Pinball	3900
Power Blade	7900
Pro Wrestling	5500
Punch Out!!	6500
Robocop	6500
Roller Games	7250
Silent Service	6500
Simo's Quest	6500
Ski or Die	6900
Soccer	3900
Stealth ATF	6500
Tennis	3900
The Legend of Zelda	7250
Top Gun 2-nd Mission	7900
Total Recall	6900
Track & Field 2	6500
Zelda 2	7900
Advantage joystick	6990
Alargador Cable	1995
Controllers	3900
Four Scores	5900
Organizador de Juegos	1195
Super Controller	990

Nintendo®

CARTUCHOS

WRESTLEMANIA	WRESTLING	STAR WARS	SUPER MARIO 3	SUPER MARIO 2	SUPER MARIO	DOUBLE DRAGON	ROBOCOP II
P.V.P. - 6990	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 8490	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 4200	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7790
V'BALL	WORLD CUP	WILLOW	GREMLINS 2	TURBO RACING	BLUE SHADOW	DUCK TALES	DRAGON'S SLAIR
P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 6900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6900
TURTLES	BUBBLE BUBBLE	HOST AND GOBBLINS	GAUNTLET II	MEGAN MAN 2	TOP GUN	SUPER OFF ROAD	ARCH RIVALS
P.V.P. - 7250	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500
KICK OFF	RAINBOW ISLAND	N. ZEALAND STORY	TURTLES II	MEGAN MAN 3	SHADOW WARRIOR	CHIP'N DALE	P.O.W.
P.V.P. - 8400	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6900

NOVEDAD



NEC

**CONSOLA
16 BIT.
18.900**

TURBOGRAFX

Alien Crush	5500
Bloody Wolf	5500
boxy Boy	5500
Bravo Man	8875
Che Man Fu	6900

China Warrior	5500	Fantasy Zone	5500	Military Madness	6900	Super Volleyball	8875
Creater Maze	5500	Final Lap Twin	6900	Moto Roader	5500	Tiger Road	8875
Cyber Core	6900	Final Zone	6900	Neutopia	6900	Time Ball	6900
Deep Blue	5500	Fiting Street	5500	Ninja Spirit	6900	Veiges Tactical Glad	8875
Devils Crush	6900	Golaga 90	6900	Ordine	5500	Victory Run	6900
Double Dungeon	5500	J.J.and Jeff	6900	Pac Land	6900	Vigilante	5500
Dragons Curse	5500	King or Casino	6900	Psychosis	8875	World Class Baseball	6900
Drop Off	5500	Legendary Axe	6900	R-Type	6900	World Court Tennis	5500
Dungeon Explored	5500	Legendary Axe II	8875	Space Harrier	6900		

ATARI LYNX

ATARI LINX



17.900

CON UN JUEGO DEREGLADO

ATARI LYNX

A.P.B.	4900	Ishido	4900	S.T.U.N. Runner	4900
Awesome Golf	4900	Klax	4900	Scrapyard Dog	4900
Bill & Ted's Adventure	4900	Ms. Pacman	4900	Shanghai	4900
Blockout	4900	Ninja Gaiden	5400	Slime World	4900
Blue Lightning	4900	Pacland	4900	Tournament Cyberball	4900
California Games	4900	Paperboy	4900	Turbo Sub	4900
Checkered Flag	4900	Qix	5400	Ultimate Chess Challenge	5400
Chip's Challenge	4900	Rampage	4900	Viking Child	4900
Electrocop	4900	Roadblasters	4900	Warbirds	5400
Gates of Zendocon	4900	Robo-Squash	4900	Xenophobe	4900
Gauntlet III	5400	Robotron 2084	4900	Ybots	4900
Hard Drivin's	4900	Rygar	4900	Zarlor Mercenary	4900

ATARI LYNX

LYNX II

17.900

SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR CARTA
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL SOFT
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 28045 MADRID

TOLOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
TOLOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTS.
LLAMANOS POR TELEFONO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



NOMBRE	APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA	
POBLACION	PROVINCIA
TELEFONO	C.P.
MODELO ORDENADOR	
Nº CLIENTE	
<input type="checkbox"/> NUEVO CLIENTE	
ENVIOS POR CORREO	
CONTRAREMBOLSO	

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	
TOTAL	

250

EN CARTEL

FATAL REWIND

Viaje a un futuro imperfecto

Tras el fulgurante paso de Shadow of the Beast por las manos de Electronic Arts, Psygnosis cede una nueva licencia para que los programadores ingleses vuelvan a hacer buenos sus pinitos en Mega Drive. Fatal Rewind, que en los ordenadores se llamó The Killing Game Show, viaja a los 16 bits de Sega con suficiente solidez para que, aún no convenciendo, pase tan brillantemente como su anterior conversión.

Fatal Rewind es un juego extraño. Concebido como un enorme arcade pleno de acción, ni los gráficos, tanto de decorados como de personajes, ni su estructura, a nuestro gusto bastante

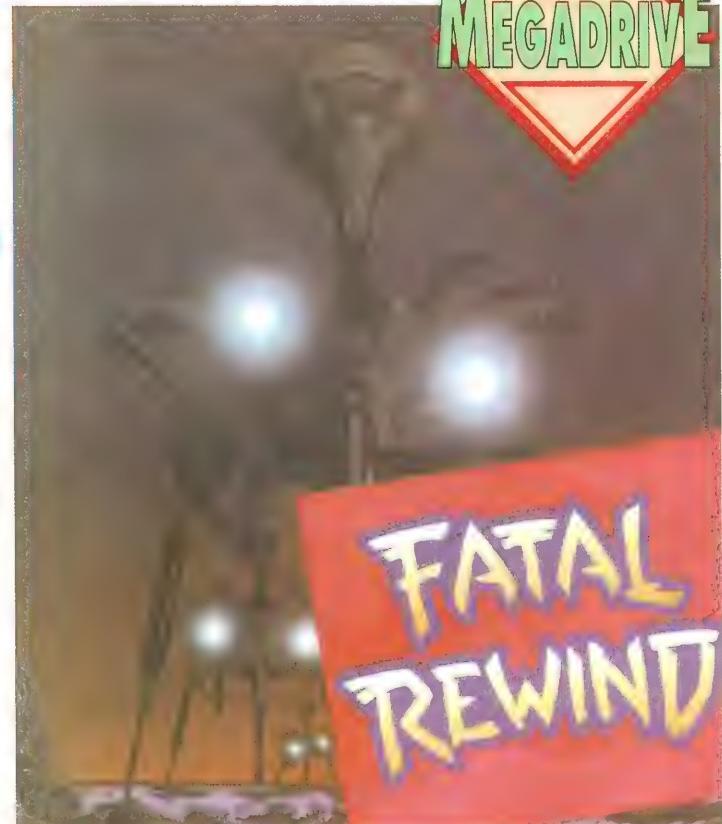
revolucionaria, pueden considerarse habituales. Más o menos como el argumento, rebuscado entre los guiones televisivos en plan muerte y situado, según algunas lenguas, en platós vanguardistas. Pues bueno.

La ambientación del juego resulta agobiante. La máquina que manejamos sólo tiene una premisa, subir y subir. Nada raro, abajo espera un mar de magma que asciende a la velocidad del rayo. La escena se divide entre plataformas con o sin continuidad y un fondo intergaláctico cuyos huecos dejan trascender un doble-triple scroll verdaderamente suave. Al principio basta con encontrar el camino de ascensión antes de que el nivel de la lava oculte las plataformas. Valen pues algunos saltos y un sentido inequívoco de la orientación.

Al final, bueno y no tan final, en la segunda parte de la primera fase sin ir más lejos, se unen al grupo de las dificultades determinados requisitos que pasan por imprescindibles. Ejemplo: colocar formas rectangulares, circulares, triangulares en lugares indicados para pasar la barrera.

A todo esto no os hemos advertido del constante trasiego de armas, corazones, energías y otros objetos que se esconden en el interior de unos adoquines sumamente útiles. Si queréis un buen consejo, destrozad todos los ladrillojes que veáis porque ahí pueden estar vuestras pólizas de seguros.

Hasta ahora bastante innovador, ¿no? Todo muy futurista y ecléctico. Seguid, seguid y esperad a que os maten, ya veréis lo que es de verdad innovador. ¿Ya estáis? Pués prestad atención a la



jugada, porque se repite como si de una cámara que vigilaba nuestro recorrido se tratara. Otro detalle más de originalidad.

La desgracia de todo este despliegue de medios es que existen algunos fallos que, al final, se cargan al programa. La música es fea, los controles sólo responden en el 25% de las ocasiones y la acción ha quedado reducida a unos límites, -¡qué pena!- muy pobres.

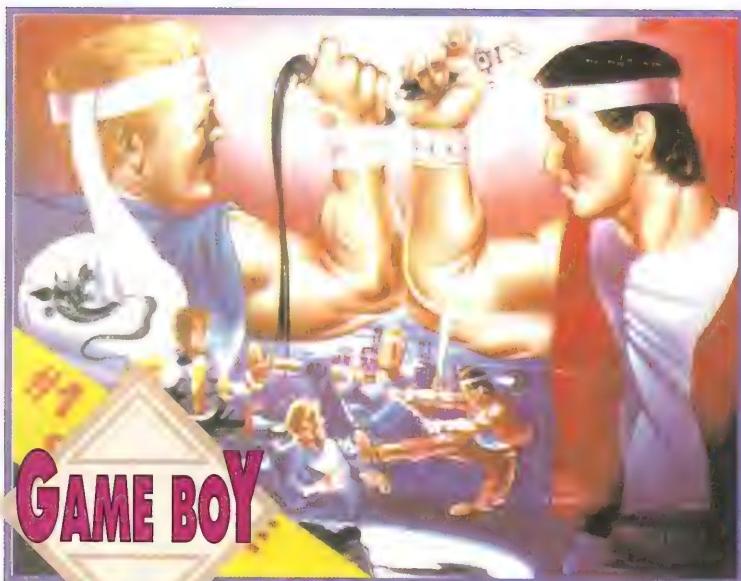
GRÁFICOS 80

SONIDO 50

JUGABILIDAD 70

TOTAL 70

DOUBLE DRAGON



GAME BOY

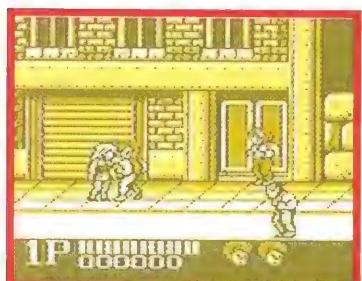
Rey de reyes

FSería un cartel pobre y absolutamente mediocre aquel que no pudiera contar entre sus filas con un Double Dragon. No importaría el

este juego de lucha -primero y único- siempre ha merecido.

A este comentario le ha tocado la versión Game Boy. A cualquier clásico de semajante tamaño le hubiera dado igual el soporte. Un juego que marca una época entera no puede abstraerse a sencillez de tal calaña. Lo que ocurre es que hay determinadas versiones que más que sujetar, aupan a un juego y más que mantenerle acaban por darle un montón de cosas que otras máquinas no pudieron proporcionarle.

Eso hace la Game Boy. Abastece al rey de reyes con escenarios casi reales, animaciones potentes, suavidad de movimientos y toda la acción que un juego de sus características requiere.



sistema en que lo recogiese. Bastaría con describirlo, mostrar algunas de sus pantallas -aunque fuera reincidir en lo obvio- y colocarle las típicas puntuaciones elevadas que



GRÁFICOS	78
SONIDO	79
JUGABILIDAD	80
TOTAL	80

NEC
TURBOGRAFX

16 BITS



LA FUERZA

Importadores:

COMPUDID, S.L.

Telfs. (91) 316 34 33 / 316 40 30 · Fax (91) 316 26 13

Madrid

Hiper Chess

C/ Montera, 34 · Telf. (91) 523 14 98

Mundo de Ocio

C/ Juan Alvarez Mendizábal, 81 · Telf. (91) 541 79 69

Distribución Barcelona

SAI Internacional Ibérica, S.A.

Telf. (93) 441 11 03 · Fax (93) 329 02 95

Distribución Tarragona

Star Game

Telf. (977) 23 33 01

Distribución Zona Centro

Computer Game

Telf. (91) 352 96 27 · Fax 352 97 09

El astronauta que perdió su sombra

ra ley de vida. El que mucho abarca poco aprieta y nuestro héroe, ejemplo vivo de la demencia humana, no dudó un instante en usar en público tan maño invento: una nave que hacía piruetas, rulos y chirrios en veinte sentadas seguidas sin que se notasen los acaloramientos del esfuerzo.

Un despliegue de tecnología punta que sedujo a los incomparablemente malísimos truhanes del espacio.

Lógicamente, y como mandan los cánones del hurto sideral, la nave pasó a manos de los malvados con tal mala fortuna que ésta se despeñó por un abrebadero de caracoles, esparciéndose sus restos a lo largo de veinte mundillos repletos de inmundicias varias. Solar Jetman, nuestro héroe, no se lo ha pensado treinta veces y se ha puesto el mono, espacial claro, para resolver el entuerto que se le avecina.

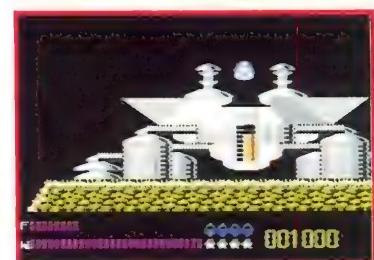
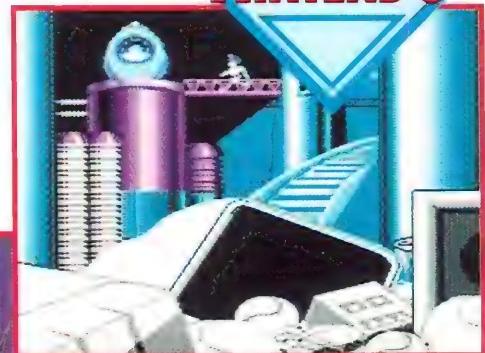
Trabajos extras para una producción que pudo clasificarse de antológica y que pudo entrar en los anales del



cartucherismo Nintendero de la mano de unos hacedores bien pertrechados de maravillosas maneras llamados Ultimate, o Rare, como se prefiera.



NINTENDO



extrañas partidas en las que astronauta, nave y dificultad son la misma cosa.

Esto último, por cierto, es lo más reseñable: la dificultad. No conoce ni límites ni personas y manejar la ovoide nave en su trasiego planetario, puede despertar alguna que otra conducta irracional en pos de las cosas bien hechas.

Se han esmerado tanto que han rebasado la raya de lo imposible. Les había salido tan bien, que esa minúscula diferencia entre lo bueno y lo magistral era apenas imperceptible. Pero, una vez más, su insalvable dificultad, y su consiguiente injugabilidad, ha rebajado el interés global de un megacartucho que queda a la altura del betún sideral.

Un desarrollo un tanto complicado que da paso a una bengala trigonométrica que esparce sus hechizos mucho más allá de lo normalmente visto. Gráficos y scroles cuidados, quasi perfectos, que anuncian unos efectos musicales audibles perfectamente realizados, los cuales amenizan unas

GRÁFICOS 82

SONIDO 75

JUGABILIDAD 40

TOTAL 55

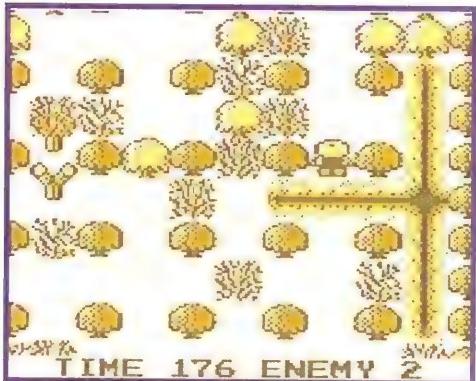
DYNABLASTER

GAME BOY

Monstruos de piedra



a paz mundial está de nuevo en peligro. Las fábricas de monstruos de piedra y granito han vuelto a ponerse en funcionamiento y cientos de criaturas pétreas y malévolas han empezado a pasear tranquilamente por las



de sencillo. Cuando todos hayan sucumbido a tu poder y hayas hecho lo imposible por encontrar la salida - cuestión harto difícil- te marchas a otra fábrica y ya está.

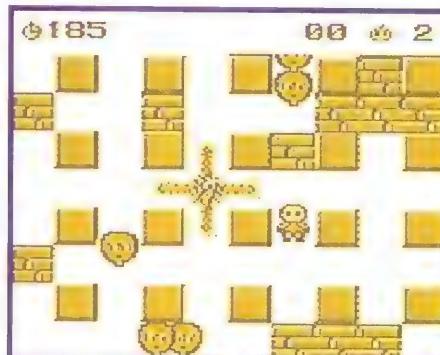
¡Ay, ay, ay, qué fecho es este Dynablaster, y que raro y extraño! Los gráficos son muy simples y jumenteros, formados a base

de bloques y pedruscos varios de mala factura. Y aunque tiene un sonido graciosete, tres modos diferentes de juegos y una jugabilidad y acción casi entrañables nos ha resultado un poco soso.

factorías, arrollado todo lo que le sale a su paso.

Pero no os preocupéis consoleros, porque los Dynablasters, masacradores dinámicos de pedruscos, se han puesto de acuerdo y están dispuestos a desterrar de la faz del universo a estos invasores de pacotilla.

Tu misión, como buen Dynablast que eres, va a consistir en recorrer todas y cada una de la fábricas en proceso de rebelión, y destruir a los pedruscoides de la zona con el uso de potentes bombas Alpha. Así

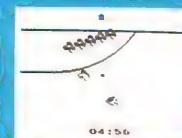


GRÁFICOS	51
SONIDO	66
JUGABILIDAD	75
TOTAL	61

Nintendo

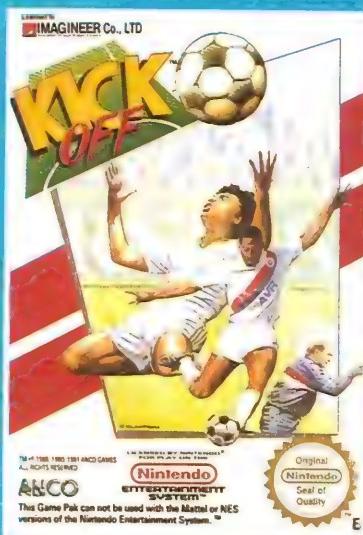
JUGAR ES FACIL. SER MAESTRO, UN RETO.

RITMO TREPIDANTE, JUEGO TACTICO SOBERBIO.



Super Kick OFF es un juego de fútbol de acción plena con un montón de características.

- Una elección de 4 superficies de juego y 4 condiciones de viento distintas.
- Copa, Liga y Trofeo europeo con TIROS DE PENALTIS.
- Control instintivo de joystick para Pasar, Driblar, Chutar, Cabecear y Picar la Pelota o hacer un Tackling deslizante.
- Saques de córner con "rosca", saques de banda controlados y saques de puerta. Descuentos por lesiones y Prórroga, Tarjetas rojas y amarillas, estrategia de tiros libres y el famoso DESPUES DEL TOQUE (AFTER TOUCH) para permitirle dirigir, dar efecto y picar la pelota.



Precisión - Realismo - División - KICK OFF es un simulador completo de fútbol con un montón de características.

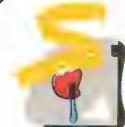
- Opción de 1 ó 2 jugadores, más Modo Equipo contra el ordenador.
- Una elección de 4 superficies de juego diferentes y 4 condiciones de viento distintas.
- Competiciones de Copa y Liga y Eurotrofeos con ELIMINATORIA POR TIRO DE PENALTIS.
- Controles instintivos de joystick para Pasar, Driblar, Chutar, Cabecear y Picar la pelota o hacer Entradas Deslizantes.
- Saques de Córner con efecto o de rosca, Saques de Banda y de Puerta controlados, Prórrogas y Tiempo de Descuento por Lesiones, Tarjetas Rojas y Amarillas, establecer forma de Saques de Faltas y el famoso DESPUES DEL TOQUE para dirigir, desviar y picar la pelota.

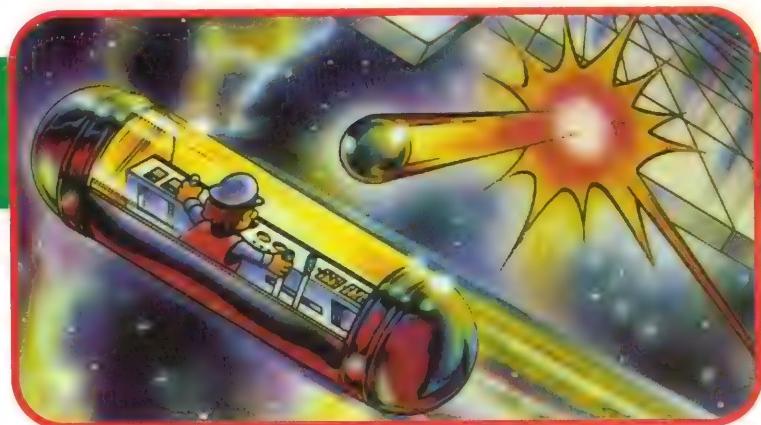
IMAGINEER Co., LTD

Nintendo, GAMEBOY, los diseños de producto Nintendo y otras marcas designadas como "TM" son marcas registradas de Nintendo.

Pza. de los Mártires, 10
28034 Madrid
Tel. 358 30 42 - Fax 358 30 41

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR
SysteM
DE ESPAÑA, S.A.



GAME BOY**ALLEWAY*****La galaxia adictiva***

EI Alleway era la galaxia más lejana del universo Starboy y por ello el pluriempleado de Nintendo, Mario, decidió adentrarse en ella. Allí no existían los planetas, sólo extraños rectángulos que debían ser desintegradas con

la ayuda de bolas pululantes.

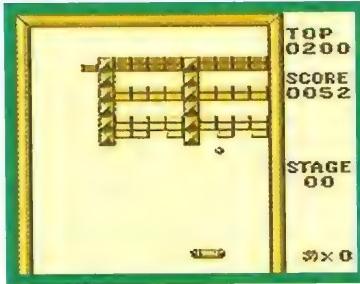
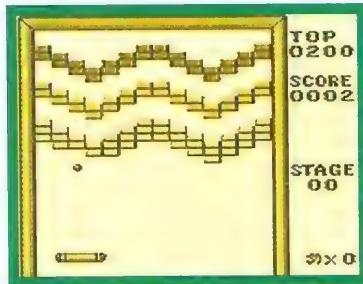
Mario no tardó en entender el procedimiento de destrucción, pues le bastó acercarse a una de estas bolas para ver cómo su nave las rechazaba de vuelta a su origen, es decir, a

las extrañas formas, y con su sólo contacto, acababa con ellas.

Así de sencillo resulta este Alleway, cartucho en el que se esconde un chachi-game del que no podrás escapar a menos que algún familiar, vecino o adllegado, te desconecte a traición de tu Game Boy.

Tal vez los gráficos no te parezcan excesivamente atractivos, pero a medida que vayas entrando en calor, comenzarás a verlos en colores gracias a la diversión

flipo-alucinógena que tendrás encima, pues si de algo puede presumir este juego, es de ser adicción pura, sin conservantes ni colorantes.



GRÁFICOS	60
SONIDO	72
JUGABILIDAD	85
TOTAL	79

**GAUNTLET III*****La fiesta de la calavera***

a tercera entrega de Gauntlet vuelve a situarnos en

un laberinto repleto a más no poder, de bichejos y alimañas. Ni la fiereza de tales bichos ni la desesperada situación por la que atraviesan nuestros héroes ha variado mucho desde la aparición del primer entuerto. Tácticas y objetivos continúan igualmente inmutables y las llaves, paciones y alimentos del

monte que yacen en todos los recovecos de este singular paraje, vuelven a convertirse en protagonistas de toda la acción.

Y es que no es fácil acometer variaciones en el llamado por muchos juego de juegos. Este enorme arcade de raíz adictiva es bastante difícil de mejorar. Con la publicación de la tercera parte, el Lynx intenta trabajar muy en serio y hacer de los laberintos, guerreros y situaciones complicadas algo casi propio.

Para empezar utiliza las dimensiones verticales de la pantalla, por aquello de que dan mucho más de sí que las horizontales habituales. El cambio permite estructurar la pantalla en dos mitades. Una se encarga del espacio destinado al juego, y la otra contiene el marcador y un enviable zoom que anuncia el acercamiento y desplazamiento de objetos a partir de un magnífico efecto. Gráficos extraordinarios, exquisito movimiento y

adicción a prueba de críticos. Vamos, una fiel y mejorada continuación de la serie más famosa del mundo.

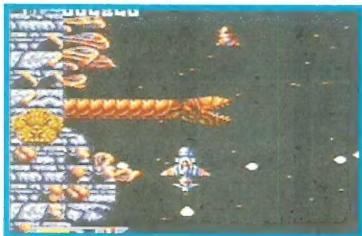
GRÁFICOS	80
SONIDO	80
JUGABILIDAD	85
TOTAL	85

XENON 2

SEGA

El imperio Xenobita

Huelga decir que muchos recordaréis la versión para ordenador jugable de este sensacional arcade, fruto de la sabia experiencia de los Bitmap Brothers: alucinantes gráficos, espectacular audio y



jugabilidad trepidante. Pues bien, consoleros del futuro, por obra y gracia de Image works, volvéis a tener la oportunidad de playear con él en vuestra querida Master, si bien con alguna "pequeña" variación del modelo original.

¡Qué gran trabajo de artesanía gráfica han llevado a cabo los colegas de Image Works! la nave, enemigos y escenarios son quasi fiel reflejo del original. Muy buenos, en serio.

Lo que ocurre es que, aunque me duela decirlo, nos encontramos ante otra



conversión puramente visual de esas que tanto abundan en el mundo consolero. Un apartado gráfico de increíble factura, pero sazonado con una jugabilidad/dificultad más que dudosa, unas fases sospechosamente cortas y una lentitud exasperante. Una pena. Pudo ser y no fue.



GRÁFICOS	92
SONIDO	48
JUGABILIDAD	65
TOTAL	66

VALE DESCUENTO

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola.

Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y enviarlo o presentarlo en: MAIL SOFT.

C/ Santa María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid,
o en C/ Montera 32. 2º. 28013 Madrid.

¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS.!

MAIL soft

ESTE MES TE PROPONEMOS:

HOBBY
CONSOLAS

<input type="checkbox"/> NINTENDO	NEW ZEALAND STORY	P.V.P. 7.790 -- 6.790 Ptas.
<input type="checkbox"/> GAME BOY.....	NAVY SEALS.....	P.V.P. 4.900 -- 4.295 Ptas.
<input type="checkbox"/> SEGA MASTER SYSTEM	LOS PICAPIEDRA.....	P.V.P. 5.990 -- 4.990 Ptas.
<input type="checkbox"/> MEGADRIVE.....	JAMES POND 2.....	P.V.P. 8.490 -- 7.490 Ptas.
<input type="checkbox"/> GAME GEAR.....	NINJA GAIDEN.....	P.V.P. 5.190 -- 4.490 Ptas.
<input type="checkbox"/> LYNX.....	WARBIRDS.....	P.V.P. 5.400 -- 4.400 Ptas.

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad.....
Teléfono.....
Nº de cliente..... Provincia.....
..... Código Postal.....
..... Cliente nuevo.....

Forma de pago: contra reembolso.

Este cupón será válido hasta el 29 de Abril de 1992.

Si efectúas tu pedido por correo, deberás abonar 250 ptas. de gastos de envío al recibo del mismo, pero si vas personalmente a la tienda, sólo tendrás que pagar el precio indicado.

GANADORES DEL MEGACONCURSO DE FEBRERO

Aquí os presentamos la lista de los afortunados ganadores de una sensacional Game Boy.
Enhorabuena a todos y recordad que todavía nos queda otro mes para seguir repartiendo consolas. ¡Suerte!

Alain Rojo de la Hoz.....Vitoria (Alava)
Leire Laplana Saiz.....Vitoria (Alava)
Pedro A.Glez Sánchez.T.de la Mancha (Albacete)
Gonzalo Abellán Sáez.....Orihuela (Alicante)
Ignacio Seguí Arnau.....Playa San Juan (Alicante)
Francisco Cortés Palenzuela.....(Almería)
A. J. Hdez Avellaneda.....Carboneras (Almería)
Antonio Jesús Rueda Ferrer.....Pechina (Almería)
Manolo Martínez Pérez.....Pulpí (Almería)
Jesús Gutierrez Navarro.....(Almería)
Víctor J. Ossorio Rueda.....Roq. de Mar (Almería)
Miguel Sureda Ferrá.....P. de Mallorca (Baleares)
Carlos Aznar Galmés.....P. de Mallorca (Baleares)
Bruno Farcungil.....P. de Mallorca (Baleares)
Ignacio Mascuñan Freijanes.....(Barcelona)
Javier Escolar Ruiz.....(Barcelona)
Gonzalo Sellés Aranda.....(Barcelona)
Pere Lluís Guanter i Miret.....(Barcelona)
Ramón Escola Tora.....(Barcelona)
Miguel Mones Estévez.....(Barcelona)
Jacob García Negre.....(Barcelona)
David Asensi Alvaro.....(Barcelona)
Rafaél Villoria Ferrer.....(Barcelona)

Alejandro Vallina Puertas.....(Barcelona)
Carlos Mora Bahíma.....(Barcelona)
Marc Pizarré Portella.....(Barcelona)
David Martos García.....(Barcelona)
Miguel Luis Bernardo Romero.....(Barcelona)
José María Galián Cabañil.....(Barcelona)
Pere Roma Maldonado.....(Barcelona)
Judith Miralles Rosich.....(Barcelona)
M.Ginestós Pacheco....P.de Plegamans (Barcelona)
Jorge Martín Jiménez.....Sabadell (Barcelona)
Raúl Gutierrez García.....Sabadell (Barcelona)
Marc Vallibeni Ros....Cast. del Vallés (Barcelona)
Félix LLuch Cubillas....Cast. del Vallés (Barcelona)
Oscar Cruzado Lao.....Tarrasa (Barcelona)
Iluminada Guerrero Muñoz.....Tarrasa (Barcelona)
Jesper Puchades.....Sant Pol de Mar (Barcelona)
Fco. Cañizares Martín....La R. del Vallés (Barcelona)
Alberto Seco.....Sant Boi (Barcelona)
Pedro C. Alonso Olalla....Castelldefels (Barcelona)
Xavier Cartuchá Ros.....Castelldefels (Barcelona)
J. Gutierrez Maldonado...H.de Llobregat (Barcelona)
Andrés Ródenas Alias.....Badalona (Barcelona)
Ferrán Tejedor Martínez.....Badalona (Barcelona)
Jaime Fernández Torres.....Badalona (Barcelona)
David Abella Carsí.....S. Joan Despí (Barcelona)
Gustavo González Garrido....Plasencia (Cáceres)
Miguel Daniel Vila Alba.....(Cádiz)
Luis Solano Veiga.....San Fernando (Cádiz)
Marco A. Sánchez Ramírez....C. de la Frontera (Cádiz)
José Alonso Daza Malía.....Barbate (Cádiz)
Francisco Franco Castilla.....Algeciras (Cádiz)
José M. Díaz Narvaez.....J. de la Frontera (Cádiz)
Fco. García Molina.....J. de la Frontera (Cádiz)
Cristobal Monfort Edó.....V. del Cid (Castellón)
Víctor G. Notario Madrid.....Puertollano (C. Real)
Fernando Camacho Mora.....Puertollano (C. Real)
Diego González García.....(Córdoba)
Rafael Luna Murillo.....(Córdoba)
Pablo Alvar Martínez.....(Córdoba)
Carlos Bujalance Baena.....Montilla (Córdoba)
Jesús Borruecos Fernández...P.del Río (Córdoba)
Antonio Vázquez Sotelo.....(La Coruña)

Carlos Baza Rafo.....L'Escala (Gerona)
Raúl Ordóñez Rodríguez.....(Granada)
Jaime Gómez Gutierrez.....Albolote (Granada)
Aaron Sánchez Moledo.....Rentería (Guipúzcoa)
Jesús Mº López Sánchez.....Hernani (Guipúzcoa)
Fermín Barajas Castellano.....(Jaén)
Gabriel Fernández Pérez.....(Jaén)
Raúl Rodríguez Allén.....(León)
José Antonio Alvarez-Canal.....(León)
José A. Sacristán Alvarez.....Navatejera (León)
Ricardo Neira Palacios.....(Lugo)
Sergio Torrejón Lorenzo.....(Madrid)
Ignacio Bermejo Polo.....(Madrid)
Cristina Cuervo Jiménez de Parga.....(Madrid)
Pedro Santamaría Belda.....(Madrid)
Sergio Lafuente Sánchez.....(Madrid)
Carlos Blázquez Pérez.....(Madrid)
Pablo González García.....(Madrid)
J. Galindo Delgado-Ureña...P.de Alarcón (Madrid)
Rubén Cano Ortiz.....(Madrid)
Iván Romero Andújar.....(Madrid)
Francisco José Vargas Puertas.....(Madrid)
Javier Martíl Alvarez.....(Madrid)
Ignacio Clares Ribera.....(Madrid)
Rubén Gallego López.....(Madrid)
David Morón Martín.....(Madrid)
Miguel Angel Pérez Fernández.....(Madrid)
Jorge Salas Rincón.....(Madrid)
Adolfo Vázquez Rodríguez.....(Madrid)
Jorge Beltramino Trejo.....(Madrid)
Luis Hilario Luque.....(Madrid)
Francisco A. LinaresAlcobendas (Madrid)
Juan Fco. Clavijo López.....Alcobendas (Madrid)
José Carlos Sanz Martín.....Alcobendas (Madrid)
David Fernández Navalón....B. del Monte (Madrid)
Domingo Eiriz Martín.....Collado Villalba (Madrid)
Jorge Tobajos Sastre...S.S. de los Reyes (Madrid)
Rafael Bartolomé García....Colm. Viejo (Madrid)
Rubén Martínez Mendoza...A.de Henares (Madrid)
José Luis Silva Vidal...S. Fdo de Henares (Madrid)
Narciso Chaparro Ávila.....Alcorcón (Madrid)
José Antonio Murillo Sánchez.....Parla (Madrid)

Luis Antonio Pérez Fernández.....Parla (Madrid)
Luis Santuy Peloche.....Parla (Madrid)
Miguel Aguilar González.....(Málaga)
Jesús María García Aristu.....(Málaga)
Eduardo Fdez Rocha.....A. de la Torre (Málaga)
Antonio Pedreño Martínez.....(Murcia)
David Márquez Navarro.....(Murcia)
David Parra Soriano.....(Murcia)
Alberto Manuel López Garro.....El Puntal (Murcia)
Alberto Bermejo Albadalejo.....Cartagena (Murcia)
Antonio Guzman Lorente.....La Unión (Murcia)
Juanjo Martínez Gómez.....Lorca (Murcia)
Raquel Urtasun Sotil.....Pamplona (Navarra)
Carmen Rivero Iglesias.....Gijón (Asturias)
Javier Gonel Crespo.....(Palencia)
Barbara Vidal Portela.....Portonovo (Pontevedra)
Domingo Dos Santos Martín.....(Salamanca)
Jonay Chávez Zapata.....(Santa Cruz de Tenerife)
Pablo Pereda Carra.....Santander (Cantabria)
José Alberto Casanueva.....Santander (Cantabria)
Luis Carlos Andrada Mascort.....(Sevilla)
Miguel A. López Navarro.....(Sevilla)
Fernando Bermudo Pascual.....(Sevilla)
David Ortiz Quero.....(Sevilla)
Vicente Suárez Fernández.....Coria del Río (Sevilla)
Manuel Fernández Soria.....Ecija (Sevilla)
Fco J. Cubero Vilches.....M. del Aljarafe (Sevilla)
Oscar Sánchez Tost.....La Secuita (Tarragona)
Luis Ferrero Vanini.....(Valencia)
Pepe Lorente Martín.....(Valencia)
José Ramón Rodrigo García.....(Valencia)
Salvador Andrés Gallart.....(Valencia)
Miguel Hernández.....(Valencia)
Mº Luz Gigante Panadero.....Burjasot (Valencia)
Antonio García Calatrava.....Gandia (Valencia)
Ramón Tamarit Girau.....Oliva (Valencia)
Agustín Giménez de la Torre.....Paterna (Valencia)
Carmen Escaño Serrano.....(Valladolid)
J.A. Mediavilla Gómez.....Astrabudua-Erandio (Vizcaya)
María Suárez-Bárcena Gondra.....Guecho (Vizcaya)
Antonio Portero Angulo.....(Zaragoza)
Christian Marcuello Sánchez.....(Zaragoza)



CONSOLA CREATION



PVP
10.900

OFERTA 1: Consola + 42 Juegos + pistola
17.900

OFERTA 2: Consola + 90 Juegos + pistola
22.900

OFERTA 3: Pistola + 4 Juegos
5.000

OFERTA 4: Pistola
2.500

También puedes alquilar
cartuchos desde 300 ptas.!

REPRESENTANTE EN ESPAÑA:
TAI PING S.L. C/ Sierra del Cadi, 3. 28018 Madrid
Metro: Portazgo. Tel: (91) 478 42 26 - 441 71 49

Juegos para la Consola Creation

ICE CREAM	1.990	SHADOW WARRIORS... 4.490	OPERATION WOLF..... 5.990
PIN BALL.....	1.990	DRAGON FIGHTER 4.490	SILK WORM..... 5.990
TENNIS	1.990	ROBOCOP..... 4.490	ROCK MAN 3..... 5.990
MOTOBICYCLE	1.990	SUPPER MARIO 2..... 4.490	SMASH..... 5.990
NINJA.....	1.990	TV MARIO..... 4.490	POWER BLADE..... 5.990
ROAD RIGHTER.....	1.990	THUNDER CAGE..... 4.490	TOTALLY RAD..... 5.990
ZIPPY RACE.....	1.990	CHIP Y CHOP..... 5.490	WERE WOLF..... 5.990
GALAGA.....	1.990	ROBOCOP 2..... 5.490	THE SIMPSSON..... 5.990
DONKEY KONG JR.....	2.490	TOP GUN 2..... 5.490	TOTAL RECAL..... 6.490
KUNG FU.....	2.490	SUPPER PROBOTECTOR.. 5.490	DICK TRACY 2..... 6.490
TETRIS.....	2.990	GUN DEC..... 5.490	TORTUGA NINJA 2..... 6.990
STAR FORCE.....	2.990	BAT MAN..... 5.490	THE MAGIC KINGDOM.. 6.990
SOLOMON'S KEY.....	3.990	CASTIEVANIA 3..... 5.990	MISSION IMPOSSIBLE.... 6.990
PROBOTECTOR.....	4.490	BOBBY YANO..... 5.990	BACK TO THE FUTURE 3... 6.990
TOP GUN	4.490	NEMO..... 5.990	3 JUEGOS..... 4.990
GREEN BERET.....	4.490	SUPPER MARIO 3..... 5.990	4 JUEGOS PARA PISTOLA... 3.000
BLUE SHADOW	4.490	DOUBLE DRAGON 3 5.990	115 JUEGOS..... 10.000
TURTLE NINJA	4.490	JACK CHEN..... 5.990	190 JUEGOS..... 12.000

DISTRIBUIDOR CATALUÑA: Rediven, C/ Pascual, 8. Local 1

Motcada Reixach. 08110 Barcelona. Tel: (93) 575 25 82

DISTRIBUIDOR MADRID ESTE Y GUADALAJARA: Exco S.L. C/ del Molino, 23

28830 San Fernando de Henares. Tel: (91) 673 93 20

CONSOLA PC BOY



PVP
19.900

NUEVA
!La novedad más divertida!

Juegos para la PC BOY

NINJA SPIRIT.....	7.990
MR. HELI.....	7.990
CASA ESPANTOSA....	7.990
GLADIADOR.....	7.990
HOSTBUSTER.....	7.990

¡Ven a nuestras tiendas!

BUSCAMOS

MAYORISTAS Y TIENDAS

TEL: (91) 441 71 49 - 478 42 26

Al suscribirte un año a

HOBBY
CONSOLAS

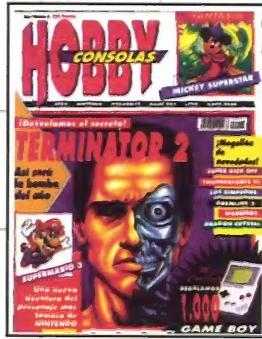


**NOVEDAD
EN ESPAÑA**

**¡Aprovéchate
de esta oferta
tan loca, y envía
hoy mismo tu
cupón!**

**Así, no te perderás
un sólo número de
tu revista favorita.**

Oferta válida para España
hasta el 30 de Abril de 1992



**Al suscribirte por un año,
recibirás los 12 números
en tu casa y obtendrás este
estupendo reloj Tetris de
regalo.
¡Y todo por 3.900 ptas!**

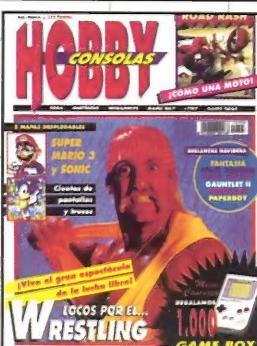
P.V.P. 3.950 PTAS.

**¿Cómo suscribirte o solicitar
números atrasados?**

POR CORREO: Envioando los
cupones de la derecha con
todos tus datos por correo.

POR TELÉFONO: de 9 a 14,30 y de
16 a 18,30 en los teléfonos: (91)
654 84 19 ó (91) 654 72 18.

**Si deseas comprar el reloj
sin suscribirte, mira el
anuncio de la página 119**



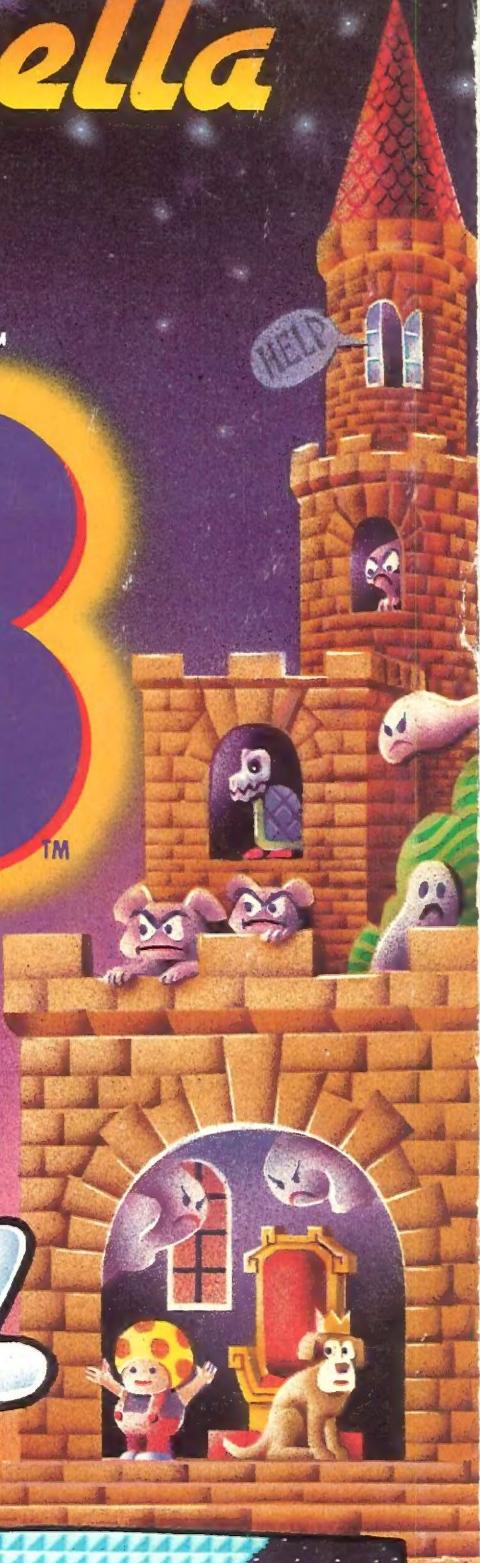
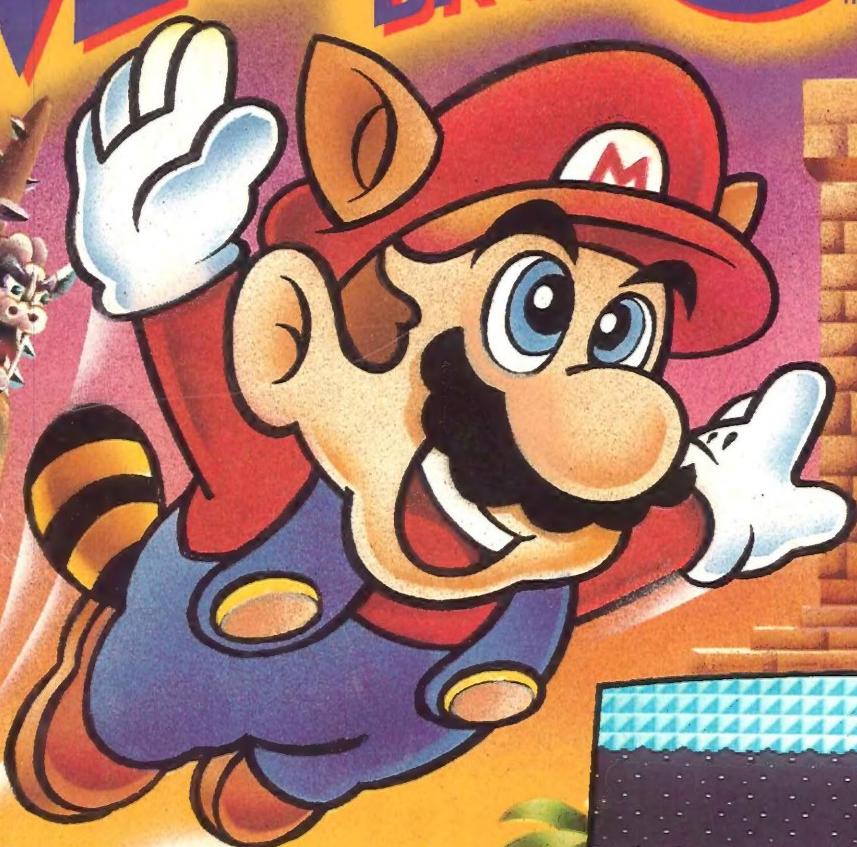
Vuelve la estrella

de **Nintendo®**

ENTERTAINMENT SYSTEM™

SUPER MARIO BROS. 3

¡La mayor y más excitante aventura de MARIO BROS.™ jamás realizada!



DISTRIBUIDOR
AUTORIZADO POR
NINTENDO PARA ESPAÑA

SPACO, S.A.

WORLD 1 ►►►►► 567
IMIX 6 0059580 0140

ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID-ESPAÑA
TELFs.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74. Fax: 248 24 63